

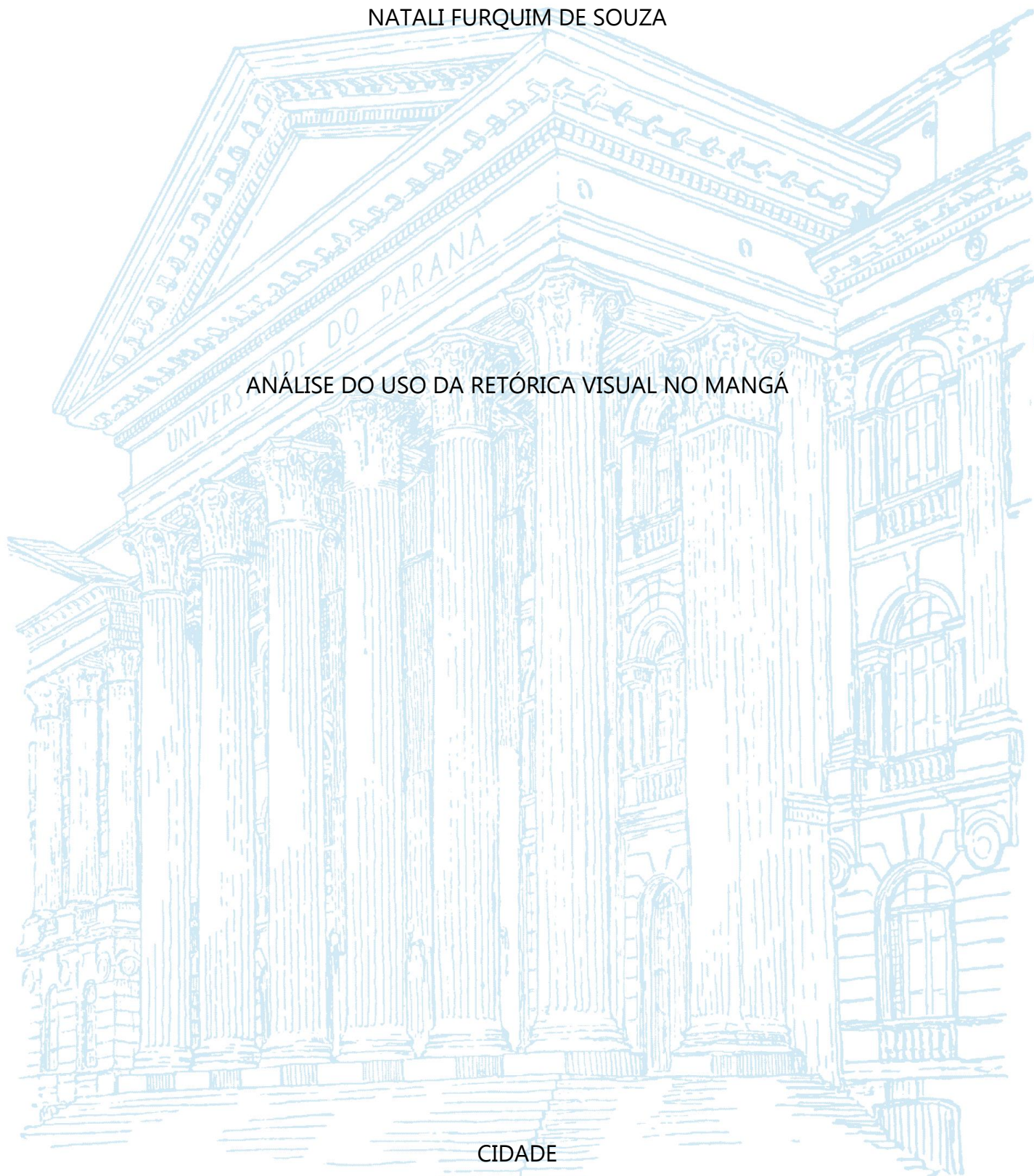
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

NATALI FURQUIM DE SOUZA

ANÁLISE DO USO DA RETÓRICA VISUAL NO MANGÁ

CIDADE

2020



NATALI FURQUIM DE SOUZA

ANÁLISE DO USO DA RETÓRICA VISUAL NO MANGÁ

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design do Setor de Humanas da Universidade Federal do Paraná como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Design.

Orientador Prof. Dr. André Luiz Battaiola.

CURITIBA

2020

Catálogo na publicação

Sistema de Bibliotecas UFPR

Biblioteca de Artes, Comunicação e Design/Cabral

(Elaborado por: Sheila Barreto (CRB 9-1242))

Souza, Natali Furquim de
Análise do uso da retórica visual no mangá./ Natali Furquim de Souza. –
Curitiba, 2020.
109 f: il. color.

Orientador: Prof. Dr. André Luiz Battaiola.
Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal do
Paraná, Setor de Artes, Comunicação e Design, Programa de Pós-
Graduação em Design, 2019.

1. Design. 2. Mangá. 3. Retórica visual. 4. Imagem. 5. Figuras de
linguagem. I. Título.

CDD 745.2

TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em DESIGN da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da dissertação de Mestrado de **NATALI FURQUIM DE SOUZA** intitulada: **Análise do uso da retórica visual no mangá**, sob orientação do Prof. Dr. ANDRE LUIZ BATTAIOLA, que após terem inquirido a aluna e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua APROVAÇÃO no rito de defesa.

A outorga do título de mestre está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

CURITIBA, 29 de Outubro de 2020.

Assinatura Eletrônica

09/11/2020 15:05:15.0

ANDRE LUIZ BATTAIOLA

Presidente da Banca Examinadora (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

Assinatura Eletrônica

09/11/2020 18:13:01.0

MARILDA LOPES PINHEIRO QUELUZ

Avaliador Externo (UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ)

Assinatura Eletrônica

09/11/2020 10:23:07.0

JULIANA BUENO

Avaliador Interno (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

Agradecimentos

Agradeço primeiramente a Deus pelo dom da vida, minha e da minha família, que cresceu ao longo destes anos de mestrado, e principalmente por ter tido saúde para chegar até aqui.

Agradeço ao meu marido Tiago, que sempre me apoiou em minhas decisões, sempre me incentivou a seguir em frente e foi quem esteve ao meu lado nos momentos mais difíceis.

Agradeço ao professor André que foi meu maior incentivador durante esta jornada, nunca deixou que eu desistisse e sempre me auxiliou em tudo que foi necessário.

Agradeço a meus pais por sempre me apoiarem no caminho que escolhi para minha vida, me ajudando no que era possível e me incentivando a seguir em frente.

Agradeço aos meus amigos que sempre me deram palavras de incentivo durante esta jornada.

Agradeço aos amigos que ganhei na pós, que me renderam boas lembranças e ótimas discussões, pessoas ilustres que não só compartilharam comigo suas amizades, mas também seus conhecimentos.

Agradeço aos professores da pós, que cada qual a seu modo, me ajudaram a construir e melhorar meu projeto de pesquisa, além de sempre darem uma palavra de apoio.

Agradeço a banca avaliadora, que colaboraram para que este trabalho fosse lapidado e bem produzido.

Agradeço a CAPES por possibilitar e viabilizar minha permanência no programa de pós-graduação através da bolsa de auxílio.

Por último, e mais importante, agradeço a meus filhos Castiel e Apolo, motivadores da minha persistência em concluir esta pesquisa, a razão pela qual me esforcei todos os dias durante esses quase 3 anos de mestrado.

RESUMO

Apesar das diversas características culturais peculiares do mangá, história em quadrinhos japonesa, como a leitura invertida, as referências aos costumes e a história do Japão e uma linguagem própria que, entre outras coisas, padroniza formas de expressar as emoções dos personagens, o mangá atrai atenção e leitores em diferentes países. Este fato leva ao questionamento do porquê o mangá é tão atrativo a leitores com perfis tão diferentes? Seria a narrativa, a arte gráfica, os personagens, ou a combinação de todos estes elementos? Dada a dificuldade de se responder a uma questão tão ampla, esta pesquisa se ateve a analisar a arte gráfica do mangá. A imagem é um dos elementos centrais dos quadrinhos, assim, pode-se questionar, por exemplo, quais recursos a arte gráfica do mangá utiliza para atrair seus leitores? Além dos vários recursos já apontados pelos estudiosos dos quadrinhos para o elemento imagem (enquadramento, linhas de movimento, linhas de ação etc), um conceito praticamente inexplorado em pesquisas acadêmicas são as figuras de linguagens no contexto da retórica visual, as quais podem ser utilizadas para enfatizar determinados momentos da narrativa, ampliando e reforçando os significados das imagens nas quais são aplicadas. Além disso, esta pesquisa preenche uma lacuna acadêmica, pois uma consulta à literatura mostrou que o mangá tem sido objeto de estudo em diversas áreas, no entanto, ainda é pouco analisado no âmbito do design. Assim, esta dissertação tem o objetivo de identificar como a retórica visual é utilizada no mangá. Esta pesquisa se classifica como de natureza exploratória, pois visa criar maior familiaridade com o tema, neste caso o mangá. Tem objetivo descritivo pois visa descrever como a retórica visual é utilizada no mangá. Sua abordagem é qualitativa, pois busca entender a relação entre a retórica visual e o mangá de forma holística provendo resultados que podem gerar diversas interpretações de análise. Os métodos de pesquisa aplicados foram a revisão bibliográfica sistemática e a análise de imagem. Os resultados obtidos foram um protocolo de análise para histórias em quadrinhos que permitiu a elaboração de um diagnóstico preliminar do uso da retórica visual nos mangás analisados. As análises de três mangás diferentes apontam para um uso consciente e efetivo por parte dos mangakás (autores de mangá) das figuras de linguagem, bem como para a capacidade do protocolo elaborado de prover conclusões sobre o uso destas linguagens. Por outro lado, cabe ressaltar a natureza exploratória desta pesquisa, ou seja, o protocolo elaborado deve ser aplicado em mais amostras para que se possa tanto aperfeiçoar os seus elementos de análise, quanto se possa identificar o alcance do uso das figuras de linguagem pelos mangakás.

Palavras-chave: mangá, retórica visual, figuras de linguagem, imagem.

ABSTRACT

Despite the diverse cultural characteristics peculiar to the manga, Japanese comic books, such as inverted reading, references to Japanese customs and history and its particular language that, among other things, standardizes ways of expressing the characters emotions, the manga attracts attention and readers in different countries. This fact leads to the question: why the manga is so attractive to readers with such different profiles? Would it be the narrative, the graphic art, the characters, or the combination of all these elements? Given the difficulty of answering such a broad question, this research focused on analyzing the graphic art of the manga. The image is one of the central elements of comics, so someone can ask, for example, what resources the graphic art of the manga uses to attract its readers? Cartons researches have already analyzed the image elements (framing, lines of movement, lines of action, etc.), but a concept that is practically unexplored in academic research is the application of rhetoric figures of speech to images. The concept of figures of speech applied in a visual context which can emphasize certain moments of the narrative, expanding and reinforcing the meanings of the images in which they are applied. In addition, this research fills an academic gap, as a survey of literature showed that manga has been the object of study in several areas, however it is still poorly analyzed in the scope of design. Thus, this dissertation has an objective to identify how rhetoric figures of speech are used in the manga images. This research is classified as exploratory in nature, as it aims to create greater familiarity with the theme, in this case the manga. It has a descriptive objective because it aims to describe how rhetoric figures of speech is used in the manga images. And its approach is qualitative, as it seeks to understand the relationship between visual rhetoric and manga in a holistic way, providing results that can generate different interpretations of the analysis. The research methods applied were systematic bibliographic review and image analysis. The results obtained were an analysis protocol for comic books that allowed the elaboration of a preliminary diagnosis of the use of rhetoric figures of speech in the analyzed mangas images. The analysis of three different mangas points to a conscious and effective use by the mangakas (mangas authors) of the rhetoric figures of speech in a visual context, as well to the developed protocol's ability to provide conclusions about the use of these languages. On the other hand, it is worth mentioning the exploratory nature of this research, that is, the developed protocol must be applied to more samples so that one can both improve its elements of analysis, as well identify the scope of the use of figures of speech by the mangaka.

Keywords: manga, visual rhetoric, rhetoric figures of speech, image

“O filho não interrompe os sonhos
de uma mãe, ele os impulsiona.”

Rafael Gonçalves

Sumário

1. Delineamento da Pesquisa	14
1.1. Introdução	14
1.2. Problema de Pesquisa	16
1.3. Objetivo Geral.....	17
1.4. Objetivos Específicos	17
1.5. Justificativa	17
1.6. Estado da Arte.....	18
2. Fundamentação Teórica	20
2.1. Mangá	20
2.2. Da imagem sequencial ao mangá.....	20
2.3. História do mangá	22
2.4. A linguagem do mangá	23
2.5. O mangá no Brasil	31
2.6. Conceitos de narrativa	32
2.7. Síntese do Capítulo	34
3. Retórica e imagem	35
3.1. Imagem.....	35
3.2. Retórica Visual.....	36
3.3. Síntese do Capítulo	42
4. Método.....	43
4.1. Revisão Bibliográfica Sistemática	43
4.2. Análise de Imagem	45
4.2.1. Mensagem geral.....	45
4.2.2. Mensagem plástica.....	46
4.2.3. Mensagem linguística.....	49
4.2.4. Mensagem icônica.....	56
5. Desenvolvimento	66

5.1.	Seleção de amostras	66
5.1.1.	Card Captors Sakura	67
5.1.2.	One Piece	68
5.1.3.	Rurouni Kenshin	69
5.2.	Análise das amostras	71
5.2.1.	Análise de Card Captor Sakura	72
5.2.1.	Análise de Rurouni Kenshin	82
5.2.2.	Análise One Piece	92
5.3.	Síntese das análises	100
6.	Conclusões	103
7.	Considerações finais	104
	Referências.....	107

Lista de Figuras

Figura 1 - Classificação da pesquisa. Fonte: autor.....	16
Figura 2 - Desvendando os quadrinhos - Scott McCloud 1995, pág. 30.....	21
Figura 3 - Páginas de Hokusai Manga - Katsushita Hokusai. Fonte: Princety University Library.....	22
Figura 4 - personagem com sangramento nasal. Fonte: mangá One Piece	24
Figura 5 - página do mangá Ao Haru Ride de Io Sakisaka. Fonte: mangahosted.com	25
Figura 6 - página do mangá Card Captors Sakura da CLAMP	27
Figura 7 - página do mangá Rurouni Kenshin de Nobuhiro Watsuki.....	28
Figura 8 - Página do mangás Astro Boy - Osamu Tezuka. Fonte: Tezuka in English	29
Figura 9 - Cena do mangá One Piece de Eichiro Oda.....	31
Figura 10 - Capa do mangá Cavaleiros do Zodíaco 17. Fonte: Editora Conrad.....	32
Figura 11 - Etapas da Jornada do Herói segundo Vogler (1992)	34
Figura 12 - Triangulo semiótico de Peirce (1975)	35
Figura 13 - Exemplo icone, indice e simbolo. Fonte: Site ensaio e notas.....	36
Figura 14 - foto de pizza. Fonte: Italiana Pizzeria Delivery	37
Figura 15 - Método adaptado. Fonte: autor.....	46
Figura 16: Estrutura do balão. Fonte: autor	49
Figura 17 - Exemplo balão- fala. Fonte: Mangá Shigatsu wa kimi no uso	50
Figura 18 - Exemplo balão de pensamento. Fonte: Mangá Aoraraido.....	50
Figura 19 - Exemplo balão-cochicho. Fonte: HQ Turma da Monica	51
Figura 20 - Exemplo balão-berro. Fonte: Mangá Fullmetal Alchemist.....	51
Figura 21 - Exemplo balão-tremulo. Fonte: Mangá Card Captors Sakura	52
Figura 22 - Exemplo balão-de-linhas-quebradas. Fonte: Mangá Card Captors Sakura	52
Figura 23 - Exemplo balão-vibrado. Fonte: Mangá One Piece	53

Figura 24 - Exemplo uníssono. Fonte: Mangá One Piece	53
Figura 25 - Exemplo balão-zero. Fonte: Mangá Aoraraido.....	54
Figura 26 - Exemplo balões-intercalados. Fonte: HQ Já fomos a liga da justiça.....	54
Figura 27 - Exemplo balão-mudo. Fonte: Mangá Bakuman	55
Figura 28 - Exemplo balão-duplo. Fonte: Mangá Aoraraido	55
Figura 29 - Exemplo de balão-de-apêndice-cortado. Fonte: HQ Turma da Mônica.....	55
Figura 30 - Exemplo analogia, rápido como um cavalo. Fonte: Canal da Peça	57
Figura 31 - Exemplo de antítese, mascote Kon enfurecido. Fonte: anime Bleach	58
Figura 32 – Exemplo de Elipse. Fonte: garamondongo.com	58
Figura 33 - Exemplo de Hipérbole. Fonte: redacaomania.com	59
Figura 34 - Exemplo de ironia. Fonte: Pawel Kuczynski.....	59
Figura 35 - Exemplo de ironia. Fonte: conexaoplaneta.com.br	60
Figura 36 - Exemplo de metonímia. Fonte: Site garamondongo.com.....	60
Figura 37 - Exemplo de Prosopopeia. Fonte: Filme Mulan.....	61
Figura 38 - Exemplo de sinédoque. Fonte: Filme Cinderela	61
Figura 39 - Modelo de análise de imagem adaptado para HQs. Fonte: autor.	62
Figura 40 - Protocolo de análise de imagem de HQs, aba de instruções. Fonte: autora	63
Figura 41 - Protocolo de análise de imagem de HQs, aba de análise 1 - Fonte: autora.....	64
Figura 42 - Protocolo de análise de imagem de HQs, aba de análise 2 - Fonte: autora.....	65
Figura 43 - Protocolo de análise de imagem de HQs, visão da tela de excel durante a análise - Fonte: autora	65
Figura 44 - Card Captors Sakura - volume 1	68
Figura 45 - One Piece - volume 1.....	69
Figura 46 - Rurouni Kenshin - volume 1.....	70
Figura 47 - Exemplo de análise. Fonte: autor	71
Figura 48 - Relação das sínteses das análises. Fonte: autor.....	72

Figura 49 – Análise Card Captor Sakura. Mensagem plástica - Fluxo de leitura. Fonte: autor	73
Figura 50 - Análise Card Captor Sakura. Mensagem plástica - Enquadramento, Requadro e Transição de Quadros. Fonte: autor	74
Figura 51 - Análise Card Captor Sakura. Mensagem plástica - Expressão facial e corporal. Fonte: autor.....	75
Figura 52 - Análise Card Captor Sakura. Mensagem plástica - Linhas de ação e emoção. Fonte: autor.....	76
Figura 53 - Análise Card Captor Sakura. Mensagem linguística - Conteúdo linguístico, localização do texto e relação texto-imagem. Fonte: autor	77
Figura 54 - Análise Card Captor Sakura. Mensagem icônica - Signos icônicos e figuras de linguagem. Fonte: autor.....	78
Figura 55 - Análise Rurouni Kenshin. Mensagem Plástica - Fluxo de leitura.....	83
Figura 56 - Análise Rurouni Kenshin. Mensagem Plástica - Enquadramento, Requadro e Transição de quadros.	84
Figura 57 - Análise Rurouni Kenshin. Mensagem Plástica - Expressão facial e corporal.....	85
Figura 58 - Análise Rurouni Kenshin. Mensagem Plástica - Linhas de ação e emoção.	86
Figura 59 - Análise Rurouni Kenshin. Mensagem Linguística - Conteúdo linguístico	87
Figura 60 - Análise Rurouni Kenshin. Mensagem Linguística - Localização do texto, Relação texto-imagem	88
Figura 61 - Análise Rurouni Kenshin. Mensagem Icônica - Signos icônicos, Figuras de linguagem.....	89
Figura 62 - Análise One Piece. Mensagem Plástica - Fluxo de leitura	93
Figura 63 - Análise One Piece. Mensagem Plástica - Enquadramento, Requadro, Transição de quadros	94
Figura 64 - Análise One Piece. Mensagem Plástica - Expressão facial e corporal	95

Figura 65 - Análise One Piece. Mensagem Plástica - Linhas de ação e emoção.....	96
Figura 66 - Análise One Piece. Mensagem Linguística - Conteúdo Linguístico, Localização do texto, Relação texto-imagem	97
Figura 67 - Análise One Piece. Mensagem Icônica - Signos icônicos, Figuras de linguagem.	98

1. Delineamento da Pesquisa

1.1. Introdução

O mangá (histórias em quadrinhos japoneses) é consumido por grande parte da população japonesa, não só por crianças e adolescentes, mas também por universitários, executivos, donas de casa e até idosos. Nota-se que existem mangás destinados a todos os tipos de públicos (Vasconcellos, 2006).

Os mangás têm peculiaridades que lhes dão propriedades exclusivas, são características inerentes a uma forma própria que os japoneses criaram para contar suas histórias em quadrinhos, o que estabelece um código que necessita ser aprendido e decodificado para ser compreendido pelo leitor (Chinen, 2013).

Foi a partir da década de 1950 que as histórias em quadrinhos (referenciadas neste trabalho como HQs ou HQ no caso de história em quadrinhos), depois do sucesso de Osamu Tezuka, considerado pai do mangá moderno, passaram a ser consideradas um meio acessível para os artistas. Tanto assim que um grupo de jovens desenhistas se juntou a Tezuka no novo clã dos mangás, atingindo o status de profissionais entre os 18 e 19 anos. A partir de 1960, as mulheres começaram a participar da produção destas HQs, trazendo a presença das heroínas com mais força nos mangás. A partir dos anos 70, o mangá começa a ser internacionalizado. Apesar das dificuldades, o mangá se difundiu por vários países e se tornou um tipo de HQ que influenciou e influencia a criação de outros quadrinhos (Luyten, 2011).

Embora o fenômeno mangá só tenha se manifestado de maneira definitiva no Brasil a partir dos anos 90, as condições para que isso acontecesse começaram no início do século XX, quando várias famílias japonesas chegaram ao Brasil. Além disso, a vinda dos animes (desenhos animados japoneses), contribuíram ainda mais para que o mangá se consolidasse em território brasileiro (Vasconcelos, 2006).

Além do Japão (que é o maior consumidor de mangá do mundo), os países em que o mangá é mais consumido são Coreia do Sul, França, Itália, EUA, Alemanha, Espanha, Brasil, México, Argentina e Portugal (Biblioteca Brasileira de Mangás, 2017). No ano de 2005 as vendas de mangá no Brasil chegaram a representar quase metade das vendas de histórias em quadrinhos do país (Vasconcellos, 2006). Atualmente não existem estatísticas sobre essa proporção de vendas, as editoras mantêm sigilo sobre o número de exemplares vendidos, no entanto, os fãs deste tipo de HQ notam que a quantidade de títulos publicados tem aumentado.

Ao se considerar todas as características peculiares do mangá, tais como a leitura invertida (da direita para esquerda), a forte associação com os valores

culturais do Japão e a linguagem própria, é de se supor que o mangá teria dificuldades para ser consumido em outros países, em especial, em países de cultura ocidental, onde a HQ estabelece uma linguagem diferenciada do mangá (McCloud, 2008). No entanto, ao contrário do esperado, como mencionado anteriormente, o mangá é consumido em vários países do mundo, incluindo países de cultura ocidental como o Brasil.

Neste contexto, é de se perguntar: o que torna o mangá tão atrativo?

Diversos fatores podem responder este questionamento, entre eles, os elementos narrativos, tais como, a personalidade dos personagens, o encadeamento dos fatos da história, o impacto dos temas abordados etc. Outro fator pode ser a construção visual do mangá. Note-se que não se nega a sinergia entre a construção narrativa e a visual no mangá, no entanto, dado ao fato desta pesquisa estar associada à área do design, bem como o tempo para a sua elaboração exigir um foco mais restrito de análise, o objeto de análise será a linguagem visual do mangá. Além disso, no mangá, é mais explorado os elementos visuais do que os textuais, ou seja, o mangá é mais amplamente quadrinhos, imagens (Unser-schutz, 2010).

Souza e Battaiola (2017) argumentam que uma característica do mangá é expressar e representar visualmente emoções de forma intensa, o que sensibiliza o leitor aumentando sua empatia com a obra que está lendo. Por outro lado, Bonsiepe (2011) argumenta que a retórica visual é uma das ferramentas mais utilizadas na construção de imagens, a fim de influenciar, convencer e causar emoções ao usuário. Associando estas duas informações, é possível supor que a retórica visual seja utilizada no mangá, assim como em outras mídias visuais, para atrair e persuadir seu leitor. Uma análise inicial de alguns quadrinhos do mangá permite constatar o uso de alguns recursos da retórica visual, o que origina a seguinte pergunta de pesquisa:

Como a retórica visual é utilizada no mangá?

Portanto, esta pesquisa tem o objetivo de identificar como a retórica visual é utilizada nos elementos visuais que compõem o mangá e como isso contribui para a experiência de leitura do mesmo.

Usualmente, as HQs são uma composição de texto e imagem, no entanto, mesmo que a análise desenvolvida considere os elementos textuais, o enfoque da pesquisa continua sendo na composição visual do mangá.

Os objetos de estudos desta pesquisa são mangás publicados no Brasil e classificados como sendo das demografias (classificação de mangás de acordo com público alvo) shonen (mangás voltado ao público masculino adolescente) e shoujo (mangá voltado ao público feminino adolescente). Nota-se que a maioria dos

mangás publicados no Brasil pertence a estas duas demografias. (Biblioteca brasileira de mangás, 2019). Foram selecionados 3 mangás como amostra, para cada um deles foi selecionado duas páginas em sequencia (que se apresentassem para o leitor simultaneamente) do primeiro capítulo, mais especificamente o ponto de virada da narrativa do capítulo em questão.

Apesar de ser uma peça gráfica o mangá ainda é pouco estudado na área do design e das artes. Esta pesquisa contribui não só para a visão do mangá como objeto de estudos científicos, como também oferece um protocolo de análise de imagem voltado especificamente para HQs, fruto da necessidade de analisar as imagens das HQs de maneira mais ampla e completa, contemplando todos os elementos envolvidos nas construções dos quadros.

Esta pesquisa se classifica como de natureza exploratória, pois visa criar mais familiaridade com o tema, a fim de torná-lo mais explícito (Silva, 2008). O objetivo é descritivo porque objetiva descrever características de determinada população ou fenômeno (Gil, 2002). A abordagem é qualitativa, pois busca entender o fenômeno de forma holística em resultados que podem gerar diversas interpretações de análises (Costa, 2001; Gerhardt; Silveira, 2009) (figura1).

Os procedimentos de pesquisa adotados são a RBS e a Análise de Imagem, os quais serão detalhados no capítulo de métodos.

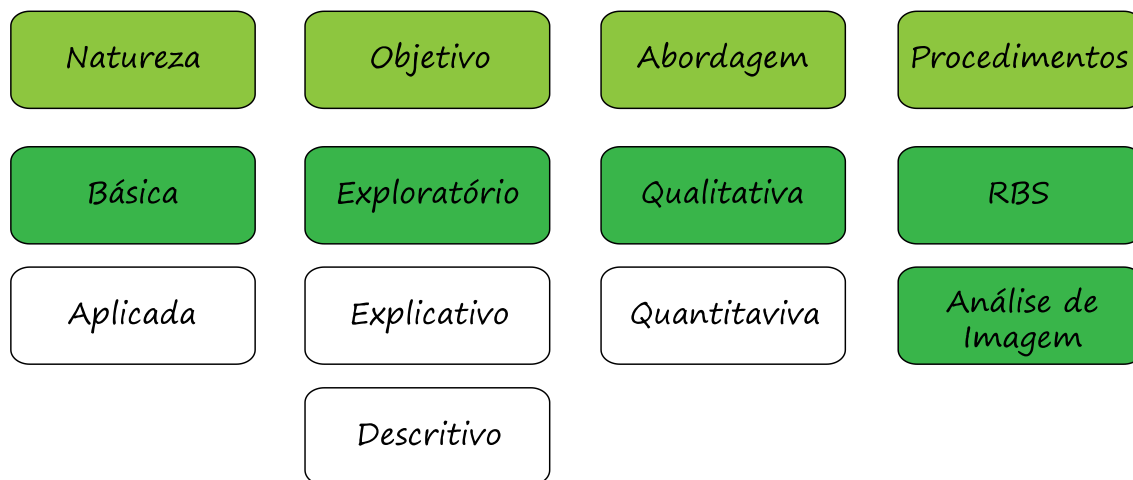


Figura 1 - Classificação da pesquisa. Fonte: autor.

1.2. Problema de Pesquisa

Como a retórica visual é utilizada no mangá?

1.3. Objetivo Geral

Identificar como a retórica visual é utilizada no mangá.

1.4. Objetivos Específicos

1. Elaborar protocolo de análise.
2. Selecionar conjunto de amostras a ser analisado.
3. Selecionar sequência de quadros com ponto de virada de cada amostra.
4. Identificar como é a retórica é utilizada em cada amostra.
5. Relacionar o uso da retórica e a mensagem percebida pelo leitor.
6. Obter um diagnóstico preliminar do uso da retórica no mangá.

1.5. Justificativa

Apesar da popularização das HQs, a maioria das pessoas não sabe o que as torna um objeto de apreciação artístico-cultural tão atraente (Oliveira, 2011).

A partir dos resultados obtidos na Revisão Bibliográfica Sistemática (RBS), procedimento apresentado em detalhes no capítulo de métodos, o que pode se dizer sobre das HQs, em trabalhos acadêmicos, é que elas têm sido objeto de estudo em diversas áreas, principalmente relacionadas ao ensino. No entanto, apesar das HQs serem essencialmente peças visuais e que utilizam diversos recursos gráficos, existem poucos estudos sobre HQs na área do design, ainda menos estudos que relacionem HQs à retórica visual.

Estudos como este proposto nesta dissertação possibilitam perceber a importância das HQs, não apenas como objeto de entretenimento, mas também como ferramenta de ensino, objeto de estudo e plataforma de criatividade.

Neste contexto, a justificativa para a realização desta pesquisa é definida em termos de quatro pontos de relevância:

Relevância acadêmica: o mangá é um tema recorrente em pesquisas acadêmicas de áreas como literatura, sociologia e ensino, no entanto, ainda é um tema pouco explorado na área do design, apesar de ser um material que se utiliza de diversos

recursos relacionados ao design. Esta pesquisa contribui não só para um maior conhecimento do mangá como peça gráfica, mas também para observar características do mangá que podem ser aplicadas em outras mídias gráficas.

Relevância cultural: este trabalho ajuda a compreender como um produto pode ser difundido em diferentes culturas, apesar de possuir inúmeras características culturais de sua nação de origem implícitas em sua produção e apresentação.

Relevância econômica: compreender como uma mídia de entretenimento é capaz de atrair diversos públicos apesar de suas características culturais particulares, possibilita estabelecer processos de concepção e implementação de diferentes mídias (quadrinhos, desenhos animados etc.) que abordem traços da cultura brasileira.

Relevâncias para o desenvolvimento acadêmico do pesquisador: como pesquisadora do assunto, este estudo é uma oportunidade para a mesma se aprofundar na análise de elementos centrais deste tipo de mídia.

1.6. Estado da Arte

A partir de uma Revisão Bibliográfica Sistemática (RBS), com base no modelo de Conforto, Amaral e Silva (2011), foram selecionados diversos trabalhos relacionados ao mangá dentro e fora do Brasil. O processo está descrito em detalhes no capítulo de métodos.

A partir dos resultados da RBS foi possível perceber que existem estudos sobre mangá em diversas áreas do conhecimento, como linguística, história, literatura, sociologia, ensino, entre outras. Uma parte destes estudos está relacionada à análise de algum mangá específico, são análises de fatos históricos, de aspectos culturais, representação de gênero etc. A outra parte são estudos relacionados às características do mangá, como sua linguagem, relação texto imagem, a relação com a escrita japonesa, a relação com a linguagem cinematográfica etc. Alguns poucos estudos abordam o consumo do mangá, e a maior parte destes estudos estão relacionados ao consumo de cultura japonesa de um modo geral. Não foram encontrados estudos que relacionem a retórica visual e o mangá, o que define uma lacuna acadêmica que esta pesquisa pode ajudar a preencher.

Poucos estudos sobre o mangá são feitos na área do design, apesar dele, como um tipo de HQ, ser um material composto em sua maior parte de elementos visuais. Além disso, existem diversos estudos sobre a retórica relacionada às imagens, mas quase nenhum que relacione HQs e retórica.

Alguns dos estudos que mais se aproximaram da pesquisa proposta, e que também serviram como referências para a mesma são:

- *Did manga conquer America? Implications for the cultural policy of 'Cool Japan'* (Brienza, 2014), o estudo consiste em uma pesquisa sobre a exportação da cultura japonesa para o EUA, analisando de que maneira isso acontece e quais são as suas consequências.
- *Japanese Visual Language The Structure of Manga* (Cohn, 2009), este estudo dá origem a vários outros do mesmo autor, o qual almeja compreender a linguagem do mangá do ponto de vista da linguística.
- *O poder de atração dos quadrinhos: Um estudo dos elementos atrativos das histórias em quadrinhos* (Oliveira, 2011), um estudo sobre os elementos básicos das HQs e como ele atraem o leitor através da percepção visual.
- *Framing attention in Japanese and American comics: cross-cultural differences in attentional structure* (Cohn et al., 2012), o estudo é um comparativo entre os tipos de enquadramentos e ângulos usados nas histórias em quadrinhos americanas e japonesas e de que modo isso influencia no direcionamento da atenção do leitor.
- *Manga-do: os caminhos do mangá* (Vasconcellos, 2006), esta tese da área do Design é um estudo sobre o mangá enquanto peça gráfica, analisando os elementos de sua linguagem e como eles se relacionam ao design.

A partir disto este documento se divide em mais 6 capítulos:

1. Fundamentação Teórica, em que o mangá é descrito desde sua história até suas características gráficas.
2. Retórica e Imagem, em que a retórica visual é descrita desde sua origem até o recorte utilizado para esta pesquisa.
3. Método, em que o método de pesquisa é descrito e desenvolvido etapa a etapa.
4. Resultados, em que são apresentados e discutidos os resultados obtidos durante as análises.
5. Conclusões, em que são apresentadas as conclusões sobre os resultados obtidos.
6. Considerações Finais, em que se tem um fechamento do trabalho como um todo.

2. Fundamentação Teórica

2.1. Mangá

Para compreender como o mangá conquista leitores no mundo todo através de suas imagens é preciso entender suas origens, como ele é construído e pensado. Este capítulo apresenta a definição, o histórico e a linguagem do mangá.

2.2. Da imagem sequencial ao mangá

Inicialmente, as HQs foram definidas como arte sequencial por Eisner (1936), no entanto, com o passar do tempo, essa definição não era mais suficiente para descrevê-las. Scott McCloud em seu livro *Desvendando os Quadrinhos* (1995) define histórias em quadrinhos como imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada.

Segundo McCloud (1995), as HQs têm várias origens possíveis, mas, a mais citada são os primeiros desenhos que foram realizados nas paredes das cavernas há aproximadamente 15.000 anos atrás, que são também considerados os primórdios das imagens e eventualmente do alfabeto. A partir disso, podem-se citar ilustrações egípcias, como na tumba do escriba "Menna", há 3000 anos, lidos em zigue zague, o manuscrito pré-colombiano "Oito cervos garras de tigre", descoberto por Cortés em 1519, os contos gregos e romanos desenhados em vasos e a tapeçaria francesa "Bayeux Tapestry", que mostra a conquista normanda nos seus 70 metros de comprimento (McCloud, 1995). No entanto, o que realmente marca o início das HQs é a invenção da imprensa.

Rodolphe Topffer (1837), cujas HQs satíricas, iniciadas em meados do século XIX, empregam caricaturas e requadros, além de apresentar a primeira combinação interdependente de palavras e figuras é considerado o pai dos quadrinhos (McCloud, 1995). À medida que o século XX se aproximava, as HQs começaram a se desenvolver. Segundo McCloud (1995), a linguagem básica das HQs se dá através dos ícones (imagem que representa uma pessoa, local, coisa ou ideia), mais especificamente ícones do tipo figura, que são imagens criadas para serem semelhantes a algo real.

Partindo disso, chega-se ao estilo de desenho que conhecemos como cartum, uma maneira simplificada de representar coisas reais. Quando se simplifica a forma visual de algo, se aumenta o seu significado, tornando-o mais universal, por isso, é

mais fácil as pessoas se identificarem com os cartuns. Um rosto em um cartum pode ser o rosto de qualquer pessoa, pois contém as informações importantes para que ele possa ser reconhecido como um rosto, por exemplo, olhos, nariz e boca ou até mesmo apenas olhos e boca podem ser reconhecidos como um rosto (McCloud, 1995) (figura 2). Decompor em unidades mínimas os elementos que formam as imagens facilita o entendimento e a fruição das sensações que eles provocam (Oliveira, 2011).



Figura 2 - Desvendando os quadrinhos - Scott McCloud 1995, pág. 30

Segundo Postema (2018), as HQs contêm imagens pictóricas que representam seu conteúdo através da forma de algo semelhante, as imagens referem-se a objetos ou a pessoas específicas com os quais somos familiarizados a partir do mundo real, ou seja, o código icônico é aquele que traz significado pela representação. As imagens nas HQs geram significado ao estabelecer um código de economia em que alguns detalhes são deixados de lado para que outros se tornem mais importantes.

Ainda segundo Postema (2018), o que faz as HQs serem interessantes é que sua significação é, muitas vezes, baseada em códigos que estabelecem seu significado dentro da própria HQ, construindo um sentido por convenção.

Segundo Ramos (2009) Quadrinhos são quadrinhos. Por isso possuem uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar elementos narrativos.

A partir desta definição chegamos ao objeto de estudo, o mangá, que é a HQ característica do Japão.

2.3. História do mangá

Segundo Ono e Tezuka (1952, apud Luyten, 2011), os E-kimonos são considerados a origem dos quadrinhos no Japão, eram desenhos pintados em grandes rolos e contavam uma história, cujos temas apareciam gradativamente à medida que os rolos eram desenrolados. Eles foram produzidos abundantemente entre os séculos XI e XII.

Segundo Luyten (2011) em 1702, Shumboko Ooka criou um livro de cartuns chamado "Toba-e Sankokushi", considerado o primeiro livro de cartuns produzidos no Japão e o mais antigo do mundo. Nos anos entre 1814 e 1849, Katsushita Hokusai foi a primeira pessoa a cunhar a palavra mangá e, criou o conjunto de obras em 15 volumes, designadas como Hokusai Manga (figura 3). Em 1902, Rakuten Kitazawa, foi quem criou os primeiros quadrinhos com personagens regulares: "Togasogy to Mokube no Tokyo Kembutsu", esforçou-se pela adoção do termo mangá para designar as HQs. Em 1923, são lançadas as primeiras HQs direcionadas ao público infantil "Sho-chan no Boken", desenhada por Katsuichi Kabashima e escrita por Shosei Oda, e "Manga Taro", de Shigeo Miyao.



Figura 3 - Páginas de Hokusai Manga - Katsushita Hokusai. Fonte: Princety University Library

Ainda segundo Luyten (2011), durante a Segunda Guerra Mundial, as publicações foram obrigadas a seguir as disposições militares e as HQs passaram por um controle severo de censura. De 1940 a 1945, somente quadrinhos de guerra, de propaganda ao espírito combativo, eram permitidos. Apesar de ter sido criado em 1932, o Shin Nippon Mangaka Kyokai (Grupo de desenhistas de quadrinhos do Japão) teve apoio do governo para colocar seus associados dentro da política oficial. Essa associação publicava uma revista mensal que, aliás, era a única em circulação nos tempos de guerra. No período pós-guerra surgiram os Kami-shibai (teatro de papel), eram histórias desenhadas à mão, em cartolinas, colocadas em uma caixa, habilmente movidas em cenas sequenciais acompanhadas de efeitos sonoros. Era uma espécie de desenho animado manual e tinha uma relação com a linguagem das HQs (Luyten, 2011).

Nesse mesmo período, Osamu Tezuka (considerado o pai do mangá moderno) desenhou histórias para cinco editoras de Osaka, que publicavam os Akai Hon (os livros vermelhos, publicados em papel grotesco e com baixíssimo custo), apesar de mal remunerado, essa atividade lhe deu o impulso inicial. Em 1941, criou Shintakarajima, quando começou a introduzir efeitos cinematográficos nessa história de 200 páginas. A vendagem foi um sucesso, quase 800 mil exemplares, o que causou uma revolução nos mangás pós-guerra. Imediatamente, Tezuka foi convidado para estreitar em duas revistas: Manga Shonen e Shonen. Posteriormente, ele criou seu próprio estúdio de animação, Mushi Produções, e transformou muitos de seus quadrinhos em desenhos animados. Seu trabalho mais conhecido é a série Astro Boy (Luyten, 2011).

Luyten (2011) também afirma que, foi a partir da década de 1950 que as HQs, depois do sucesso de Tezuka, passaram a ser consideradas um meio acessível para os artistas. Tanto assim, que um grupo de jovens desenhistas se juntou a Tezuka no novo clã dos mangás, atingindo o status de profissionais entre os 18 e 19 anos. A partir de 1960, as mulheres começaram a se inserir na produção das HQs, trazendo a presença das heroínas com mais força nos mangás. Note-se que o Japão é um dos raros casos em que revistas dedicadas ao público feminino são feitas por mulheres. A partir dos anos 70, o mangá começa a ser internacionalizado.

2.4. A linguagem do mangá

A cultura japonesa pertence ao que o antropólogo americano Edward Hall chama de "cultura de alto contexto". Em culturas de alto contexto, boa parte da comunicação em sociedade se dá através de elementos contextuais (linguagem corporal, tom de voz, postura) e não apenas de palavras escritas ou faladas. A comunicação japonesa depende mais de pistas contextuais, como expressões faciais, gestos, olhares, tempo de silêncio, tom de voz e grunhidos, todos os quais podem ser expressos no mangá de forma muito eloquente (Kinko, 2005).

Segundo Chinen (2013) os mangás têm peculiaridades que lhes dão propriedades exclusivas, são características inerentes a uma forma toda própria que os japoneses criaram para contar suas HQs e que estabelecem um código que, como qual, necessita ser aprendido e decodificado para ser compreendido pelo leitor.

Um exemplo deste código são algumas expressões faciais que tem sentido dentro da linguagem do mangá, como por exemplo, o sangramento nasal, que significa que um personagem está excitado (Souza e Battaiola, 2019) (figura 4).



Figura 4 - personagem com sangramento nasal. Fonte: mangá One Piece

Para McCloud (2006), o aspecto mais distinto dos mangás são as histórias longas, em vez de se limitar a alguns quadros e páginas, os mangakás (desenhistas de mangá) prolongam o fluxo de suas histórias por muitos capítulos, o que permite incorporar descrições psicológicas profundas e dar ênfase aos aspectos mais sutis da narrativa. Por isso é comum observar cenas sem diálogos (figura 5).

Kochira Katsushika-ku Kameari Kouen-mae Hashutsujo é o mangá mais longo já publicado do Japão, lançado em 1976, chegou a 196 volumes em 2016 (Mundo Nipo, 2019).



Figura 5 - página do mangá Ao Haru Ride de Io Sakisaka. Fonte: mangahosted.com

A indústria do mangá é rigorosamente estratificada, tanto de acordo com a faixa etária quanto de acordo com o gênero dos leitores. Os mangás são divididos em cinco demografias, classificação de acordo com público alvo (Biblioteca Brasileira de Mangás, 2017).

- Kodomo: mangás destinados ao público infantil em geral,
- Shonen: mangás destinados ao público masculino adolescente,
- Shoujo: mangás destinados ao público feminino adolescente,

- Seinen: mangás destinados ao público masculino adulto,
- Josei: mangás destinados ao público feminino adulto.

Estas demografias ainda podem se subdividir em faixas etárias mais estratificadas ou de acordo com a temática de mangá. Vasconcellos (2006) afirma que, embora não haja um controle rigoroso de censura pelo governo (exceto nos casos de mangás com forte conteúdo sexual), os leitores atêm-se aos mangás correspondentes à sua faixa etária espontaneamente. Isto acontece porque o conteúdo desses mangás é exclusivamente voltado para o público ao qual ele é destinado.

Tanto a forma gráfica quanto a narrativa do mangá apresentam características específicas para cada público. Um shoujo mangá, por exemplo, tende a ter traços mais leves e delicados, efeitos visuais com flores, estrelas ou penas, cenários mais simples e as histórias tendem a ser mais românticas ou dramáticas. Já um shonen mangá tende a ter traços mais carregados e dinâmicos, os cenários são bem trabalhados, o foco está nas cenas de ação e as histórias tendem a estar relacionadas à aventura, esportes e lutas (Vasconcellos, 2006). A figura 6 apresenta um exemplo de shoujo mangá e a figura 7 um exemplo de shonen mangá.



Figura 6 - página do mangá Card Captors Sakura da CLAMP



Figura 7 - página do mangá Rurouni Kenshin de Nobuhiro Watsuki

Os característicos olhos grandes dos personagens de mangá foram introduzidos a sua linguagem por Osamu Tezuka, suas referências eram o teatro Takarazuka, um

musical composto apenas por mulheres que representavam clássicos da literatura, segundo Tezuka ao serem iluminadas pelos holofotes os olhos das atrizes pareciam aumentar de tamanho e terem estrelas por dentro, a outra influência foi o desenho Bambi de Walt Disney (Luyten, 2011). A figura 8 apresenta uma das páginas do mangá Astro Boy de Osamu Tezuka, observa-se a inserção dos olhos grades e a influência da linguagem cinematográfica.



Figura 8 - Página do mangá Astro Boy - Osamu Tezuka. Fonte: Tezuka in English

Uma das fortes características do mangá é cativar o leitor, uma vez que as histórias costumam ser longas e exigirem que o leitor esteja envolvido com aquilo que está lendo, e isso acontece através do uso da representação de emoções dentro do mangá. Mesmo em mangás com temáticas de ação é comum terem trechos em que o leitor mergulha nas emoções dos personagens através das

representações visuais, uma delas, muito usada, o *close* nos olhos dos personagens (Souza e Battaiola, 2017).

Segundo Chinen (2013), mesmo em se tratando de histórias ficcionais, há uma humanidade nas ações e sentimentos que confere aos mangás um nível de empatia dificilmente encontrado no quadrinho ocidental. Os japoneses concentram a narrativa na emoção, o que influencia o seu estilo artístico e seus gêneros, o que também significa que eles consomem uma boa parte da história na construção dos personagens e na criação de um contexto para eles.

Segundo Tezuka (1952, apud Luyten, 2011), o desenho flui pela ação ininterrupta de imagens sobrepostas, justapostas e closes que segmentam o momento exato do sentimento e da emoção dos personagens. O autor introduziu nas suas linguagens um novo gênero, utilizando ângulos de câmeras que causam apelo à dramaticidade das relações sociais, através do estilo de narrativa claro e direto, com base na ideia de que o leitor deveria compor um único momento a partir de imagens fragmentadas.

Outra característica do mangá é o uso de expressões faciais exageradas e com significados próprios. Segundo Souza e Battaiola (2017), as expressões faciais que são utilizadas no mangá têm significados que só fazem sentido no contexto da linguagem do mangá ou na cultura japonesa. Esta característica exige que o leitor esteja familiarizado com a linguagem do mangá para entender o significado de algumas expressões, mas também torna a linguagem do mesmo rica e única. Estas expressões faciais são também o principal meio de representar as emoções sentidas pelos personagens, criando um maior vínculo entre personagem e leitor. Na figura 9 observa-se uma expressão típica de quando um personagem visualiza algo que considera fantástico ou empolgante.



Figura 9 - Cena do mangá One Piece de Eichiro Oda

2.5. O mangá no Brasil

Segundo Vasconcellos (2006), o mangá chegou ao Brasil por volta de 1908, com as famílias de imigrantes japoneses que chegaram ao país. Com medo do acultramento das novas gerações, as famílias japonesas desenvolveram maneiras de manter a língua e a cultura viva dentro das colônias imigrantes, uma delas eram escolas construídas pelos próprios colonos, onde as crianças recebiam educação tradicional japonesa. A língua japonesa era falada nas casas e as crianças dispunham de outros elementos para um contato permanente com a língua, tais como livros e revistas de HQs. A importação do mangá e o contato com os imigrantes japoneses possibilitou o surgimento em meados de 1960 de artistas nipo-brasileiros que utilizavam a linguagem do mangá em seus trabalhos. Em 1984, foi fundada a Abrademi (Associação brasileira de desenhista de mangá e ilustrações).

Os animes, desenhos animados japoneses, estão fortemente conectados aos mangás e sua linguagem, pois quando um mangá faz sucesso logo recebe uma versão em anime. Foi no ano de 1994 com a chegada do anime Cavaleiros do Zodíaco (figura 10) na TV brasileira que os mangás caíram no gosto do público brasileiro. Apesar da censura devida às cenas de violência, animes e mangás passaram a ser cada vez mais consumidos no país (Vasconcellos, 2006).

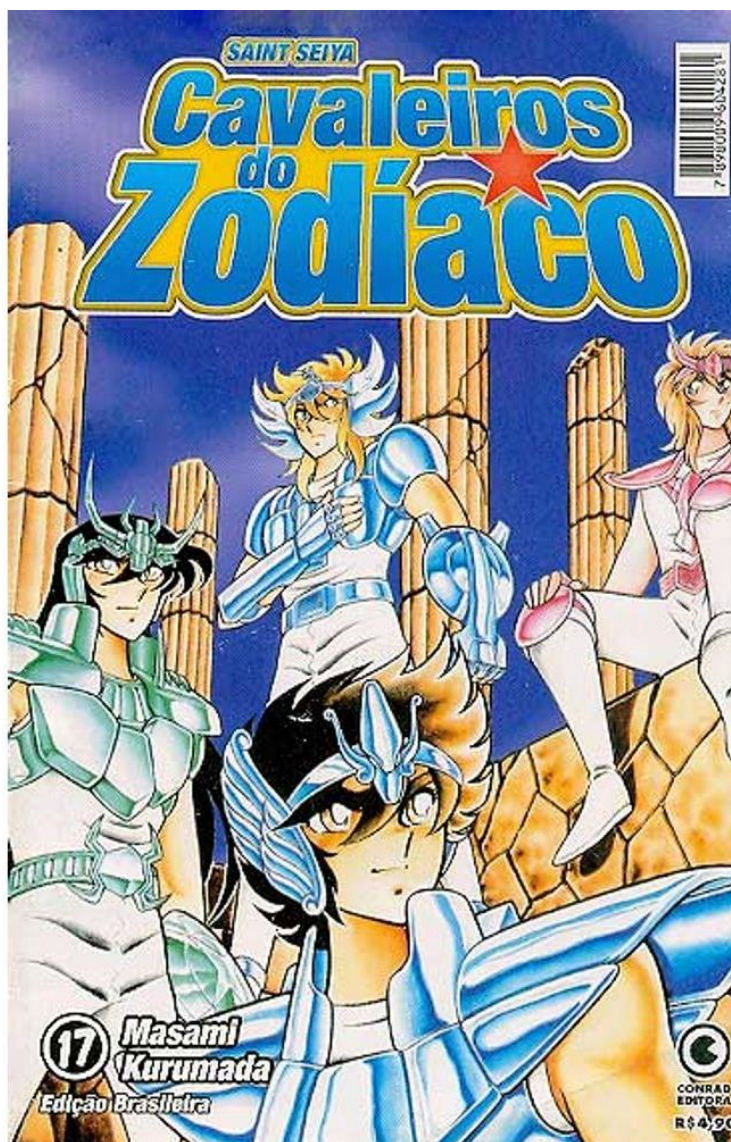


Figura 10 - Capa do mangá Cavaleiros do Zodíaco 17. Fonte: Editora Conrad

A partir de 2001 as editoras JBC e Conrad passaram a publicar séries originais de mangá traduzidas para o português. Nos últimos anos, as publicações de mangá representaram metade das vendas de HQs no Brasil, em 2019 foram publicados 411 volumes de mangá (Biblioteca Brasileira de Mangás, 2020). Atualmente existem em torno de cinco editoras que publicam mangás todos os meses.

2.6. Conceitos de narrativa

Para completar a base teórica desta pesquisa é importante citar inicialmente alguns conceitos de narrativa.

O primeiro deles é a Jornada do Herói, um ciclo de 12 etapas proposto por Campbell (2004). Neste ciclo, um personagem passa pela transformação de uma pessoa comum para um herói. Estas 12 etapas são:

1. **Mundo comum** - O mundo normal do herói antes da história começar.
2. **O Chamado da aventura** - Um problema se apresenta ao herói: um desafio ou uma aventura.
3. **Reticência do herói ou recusa do chamado** - O herói recusa ou demora a aceitar o desafio ou aventura, geralmente porque tem medo.
4. **Encontro com o mentor ou ajuda sobrenatural** - O herói encontra um **mentor** que o faz aceitar o chamado e o informa e treina para sua aventura.
5. **Cruzamento do primeiro portal** - O herói abandona o mundo comum para entrar no mundo especial ou mágico.
6. **Provações, aliados e inimigos ou a barriga da baleia** - O herói enfrenta testes, encontra aliados e enfrenta inimigos, de forma que aprende as regras do mundo especial.
7. **Aproximação** - O herói tem êxitos durante as provas.
8. **Provação difícil ou traumática** - A maior crise da aventura, de vida ou morte do herói.
9. **Recompensa** - O herói enfrentou a morte, se sobrepõe ao seu medo e agora ganha uma recompensa (referenciado como *elixir*).
10. **O Caminho de volta** - O herói deve voltar para o mundo comum.
11. **Ressurreição do herói** - Outro teste no qual o herói enfrenta a morte, e deve usar tudo que foi aprendido.
12. **Regresso com o elixir** - O herói volta para casa com o *elixir*, e o usa para ajudar todos no mundo comum.

Vogler (2006) associando a jornada do herói à construção de roteiros dividiu as 12 etapas em primeiro, segundo e terceiro ato (figura 11).

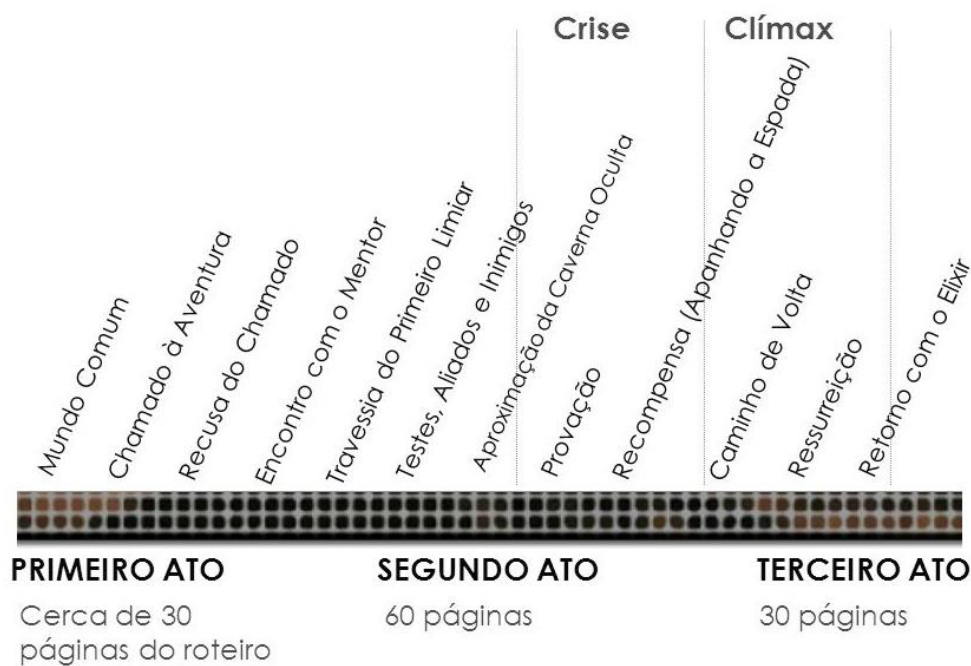


Figura 11 - Etapas da Jornada do Herói segundo Vogler (1992)

O segundo conceito importante a ser citado é o ponto de virada. Segundo Field (2001) o ponto de virada de uma narrativa é o momento ou evento que faz com a história tomou siga por outro rumo, diferente daquele que estava seguindo. Os pontos de virada funcionam como âncoras de uma narrativa.

Associando os conceitos de Field (2001) e Campbell (2004) é possível considerar pontos de virada em algumas das etapas da jornada do herói, como o encontro com o mentor e a provação.

Assim como outras HQs, alguns mangás também seguem a jornada do herói em suas narrativas.

2.7. Síntese do Capítulo

A partir destas informações podemos concluir que os mangás são pensados e produzidos de acordo com o público alvo, uma vez que existem mangás para todos os tipos de públicos, independente de idade, gênero, orientação sexual ou classe social. Esta característica faz com que o público crie empatia com os mangás que lê. As histórias longas dão espaço a personagens bem trabalhados psicologicamente, suas emoções são abordadas e trabalhadas através das imagens, o que faz com que o leitor se identifique com eles. A linguagem cinematográfica embutida nas imagens também faz com que o leitor fique envolvido com as cenas apresentadas. Tudo isso associado cria uma linguagem visual única e com significados próprios.

3. Retórica e imagem

A utilização de imagens como meio de comunicação acompanha a humanidade desde o início de sua história. A união entre imagens e retórica, a arte de bem falar, resulta na retórica visual, através da qual é possível persuadir, convencer e emocionar o receptor desta imagem (Bonsiepe, 2000). Este capítulo apresenta a definição e o histórico de imagem e retórica, e por fim como esses conceitos irão contribuir para esta pesquisa.

3.1. Imagem

Para esta pesquisa será utilizada a definição de imagem que tem base na semiótica, assim para melhor compreender este conceito é necessário, inicialmente, definir signo.

Segundo Peirce (1975), um signo é algo que significa outra coisa para alguém, devido a qualquer relação ou a qualquer título. Esta definição tem o mérito de mostrar que um signo mantém uma relação solidária entre pelo menos três polos (e já não apenas dois como em Saussure): a face perceptível do signo – *representamen* ou significante (St); aquilo que representa: *objeto referente*, e aquilo que significa: *interpretante* ou significado (Sd).

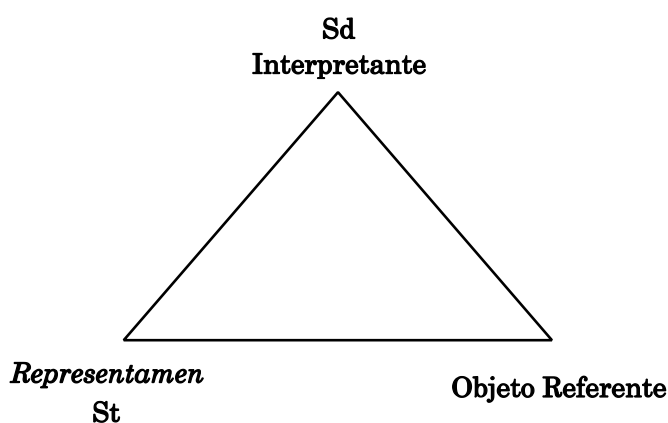


Figura 12 - Triângulo semiótico de Peirce (1975)

Ainda segundo Pierce (1975) estes signos podem ser classificados de acordo com o tipo de relação entre seu significante e seu referente:

O *ícone* corresponde à classe dos signos cujo significante mantém uma relação de analogia com aquilo que ele representa, ou seja, com o seu referente. Um desenho figurativo, uma fotografia, uma imagem de síntese representando uma

árvore ou uma casa são ícones na medida em que eles se assemelham a uma árvore ou a uma casa.

O *indício* corresponde à classe dos signos que mantém uma relação causal de contiguidade física com aquilo que eles representam. É o caso dos signos ditos naturais como a palidez para a fadiga, a fumaça para o fogo, a nuvem para a chuva, mas também a pegada deixada por um caminhante na areia ou pelo pneu de um carro na lama.

O *símbolo* corresponde à classe de signos que mantém com o seu referente uma relação de convenção. Os símbolos clássicos, tais como as bandeiras para os países ou a pomba para a paz, entram nesta categoria. O mesmo se aplica a linguagem, considerada aqui como um sistema de signos convencionais.



Figura 13 - Exemplo ícone, índice e símbolo. Fonte: Site ensaio e notas

No que se refere à imagem, Peirce (1975) a classifica como uma subcategoria do ícone. A imagem, portanto, reúne os ícones que tem uma relação de analogia qualitativa entre o significante e o referente. Um desenho, uma foto, uma pintura, retomam as características formais de seu referente, formas, cores e proporções, o que permite seu reconhecimento.

Segundo Joly (2007), a imagem não é todo o ícone, mas é um signo icônico. A imagem tornou-se sinônimo de representação visual.

3.2. Retórica Visual

Retórica é uma palavra de origem grega que significa falar bem, de forma clara e transmitir uma mensagem com convicção. Ela teve sua gênese como campo de estudo através de Pitágoras (571 a 497 a.C.) e o conceito por ele cunhado de polytropia: a capacidade de modificar a forma de transmitir mensagens.

Inicialmente a retórica foi vista apenas como instrumento da oratória, no entanto ela ocorre em qualquer forma de comunicação, incluindo imagens, vídeos e artefatos interativos (Frasca, 2007).

Os estudos que relacionam retórica e imagens tiveram início com Barthes (1977), seu estudo teve base na análise de anúncios publicitários a fim de observar se as imagens continham signos e quais eram esses signos. A partir deste estudo, Barthes (1977) define o termo retórico em dois conceitos: por um lado, como modo de persuasão e de argumentação, por outro, em termos de figuras. Para ele, a imagem apresenta de imediato uma primeira mensagem, que é linguística, são as legendas e as etiquetas inseridas na cena. Seguindo a mensagem linguística, há uma segunda mensagem de natureza icônica, que se caracteriza como denotação (sentido literal). A terceira mensagem seria a simbólica que atua no campo da conotação (sentido figurado). Barthes (1977) atribui à imagem a especificidade da conotação, capacidade de provocar uma segunda significação a partir de uma primeira significação de um signo pleno.

A fotografia (significante) apresentada na figura 14 permite reconhecer o tomate, os pimentões e as cebolas (significados) constituindo um signo pleno (um significante ligado a um significado). Entretanto, este signo pleno ainda tornar-se o significante de um significado segundo, ou seja, *frutos e legumes mediterrânicos, Itália etc.*



Figura 14 - foto de pizza. Fonte: Italiana Pizzeria Delivery

Partindo também da análise de anúncios publicitários, Durand (1970) propôs uma matriz na qual são classificadas a maioria das figuras retóricas utilizadas em

artefatos de design e publicidade, e suas relações com os elementos variantes. Durand (1970) considerava a retórica como uma transferência da “proposição simples” para uma “proposição figurativa”. Essa transferência ocorre por meio de operações retóricas: decisão do comunicador que visa alterar a mensagem para estabelecer elos comunicativos com diferentes públicos, essas operações são classificadas em:

- Adição: quando a proposição recebe a adição de elementos.
- Supressão: remoção de algum elemento da proposição.
- Substituição: remover um item da proposição, trocando-o por outro.
- Troca: dois ou mais elementos da proposta são substituídos reciprocamente.

Conforme apresentado na tabela 1, Durand (1970) propõe um quadro de classificação dessas figuras segundo os tipos de operações efetuadas (adjunção, supressão, substituição, intercambio) ou de relação colocada entre as variantes (identidade, semelhança, diferença, oposição, falsa homologias, duplo sentido, paradoxo) (Joly, 2007).

Relação entre elementos variantes	Operação Retórica			
	Adjunção	Supressão	Substituição	Troca
Identidade	Repetição	Elipse	Hipérbole	Inversão
Similaridade <ul style="list-style-type: none"> • de forma • de conteúdo 	Rima Comparação	Circunlocução	Alusão Metáfora	Hendiadis Homologia
Diferença	Acumulação	Suspensão	Metonímia	Assíndeto
Oposição <ul style="list-style-type: none"> • de forma • de conteúdo 	Emparelhamento Antítese	Dubitação Reticência	Perífrase Eufemismo	Anacoluto Quiasmo
Falsas homologias <ul style="list-style-type: none"> • duplo sentido • paradoxo 	Antanáclase Paradoxo	Tautologia Preterição	Trocadilho Antífrase	Antimetábole Antilogia

Tabela 1 - Relações Retóricas - Durand 1970.

Bonsiepe (2011) propõe uma classificação das figuras de linguagem agrupadas em três eixos: figuras de escolha, de presença e de comunhão. Ressaltando que as figuras de retórica presentes na linguagem verbal poderiam também ser encontradas visualmente. Para ele, a retórica pode ser caracterizada como um conjunto de técnicas empíricas sedutoras passíveis de serem utilizadas para influenciar as emoções e os sentimentos dos destinatários da mensagem, considerando a emoção como fator predominante tanto na sua concepção, como na interação e na tomada de decisão.

Relacionando isso às técnicas transformadoras da linguagem, considera-se a tríade do apelo da retórica: *ethos*, *pathos* e *logos*, inicialmente definida por Aristóteles (384 a.C. a 322 a. C.) e aqui explicadas por Mazzali (2008):

- *Ethos*: apelo à autoridade, quando o emissor da mensagem produz confiança.
- *Pathos*: apelo à emoção, quando o emissor provoca respostas passionais ou viscerais na audiência.
- *Logos*: apelo à verdade e ao raciocínio lógico.

Essa tríade pode ser desdobrada em ferramentas de discursos, uma delas são as figuras de linguagem.

Segundo Joly (2007) a imagem é algo heterogêneo, ela reúne e coordena diferentes categorias de signos: imagens no sentido teórico do termo (signos icônicos, analógicos), mas também signos plásticos: cores, formas, composição, e também signos linguísticos, da linguagem verbal. Com base nos estudos de Barthes (1997) e Durand (1973), Joly (2007) propõe um método de análise de imagem em que permite mostrar que a imagem é composta de diferentes tipos de signos (linguísticos, plásticos e icônicos) que concorrem em conjunto para a construção de uma significação global e implícita. O método se divide em três partes:

- Análise da Mensagem Plástica: diz respeito às características estruturais e de composição da imagem, cores, formas, composição, textura, enquadramento etc.
- Análise da Mensagem Icônica: diz respeito aos signos icônicos presentes na imagem.
- Análise da Mensagem Linguística: diz respeito aos textos que acompanham a imagem.

Segundo Santos e Pazmino (2011). A partir dos estudos de Bonsiepe (1997), Durand (1973) e Reboul (2000) é possível listar 26 figuras de linguagem que

possuem características estéticas e simbólicas que podem fazer parte do repertório e cotidiano dos designers. As 26 figuras em ordem alfabética são:

- Alegoria - Explora as capacidades semânticas de uma metáfora original desdobrando-a numa multiplicidade de outras metáforas.
- Analogia – Uma comparação verbal é transferida ao campo visual por meio de sinais semânticos equivalentes.
- Antilogia - uma imagem em contradição com o esperado, ainda que seja possível.
- Antítese - Quando um mesmo elemento é repetido num sentido contrário ao inicial.
- Auxesis - Quando são exageradas não as características próprias, mas unicamente os efeitos do sujeito sobre um terceiro.
- Caligrama – A disposição artificiosa de letras ou imagens formando outros objetos, um recurso muito usado nos poemas barrocos.
- Catacrese – Acontece quando a imagem ilustra um uso impróprio do produto, mas não o seu uso contrário, antilogia.
- Eclipse – Consiste na supressão de certos elementos da imagem. A imagem é percebida como incompleta, mas pode ser facilmente interpretada.
- Ênfase – Processo de valorização de um elemento ao nível de enunciação. Pode ser realizado visualmente pela presença de um elemento colorido numa imagem em preto e branco.
- Especificação – O sinal visual é acompanhado de um mínimo de texto para outorgar-lhe maior precisão semântica.
- Fusão – Um sinal visual é integrado num sistema de sinais em forma de super-sinal. A conexão sintática sugere uma conexão semântica.
- Hipérbole – É a figura do exagero. Baseia-se numa metáfora ou numa sinédoque. Aumenta ou diminui as coisas em excesso.
- Iconismo - Quando a mensagem se torna imagem, ou depende estritamente do seu grafismo.
- Inversão metafórica – A tensão entre significado primário e secundário é utilizada para mostrar o significado primário dos sinais visuais e ao mesmo tempo tomá-lo no sentido literal.

- Ironia – Uma espécie de antítese da metáfora, pois ao invés de relacionar duas ideias com conceitos que servem às duas, a ironia implica em contradizer dois conceitos para amplificar suas características contrárias, porém, empregadas de forma conjunta.
- Metáfora - Caracteriza-se por uma analogia de fusão que frequentemente é conjugada com outras figuras, aparecendo comumente associada à metonímia.
- Metonímia – Um significado verbal é relacionado com outro significado mediante uma conexão temática, por exemplo, causa em vez de efeito, instrumento em vez de resultado, produtor em vez de produto.
- Oximoro - É também uma fusão, mas de elementos contrários entre si, o que faz dele uma antítese condensada.
- Paradoxo - Os visuais unem de forma aberrante elementos incompatíveis devido às suas dimensões, ou a outras limitações, mas próximos entre si na sua natureza.
- Paralelismo – Informações visuais e verbais referem-se ao mesmo significado.
- Paliconia - Simples repetição do mesmo elemento. Se o mesmo elemento for repetido apenas duas vezes temos a duplicata, se três a triplicata. A partir das quatro dá-se a paliconia.
- Policinia - Quando a repetição é de elementos todos diferentes entre si.
- Poliptóton - Consiste na repetição de um mesmo elemento visual com ligeiras variantes.
- Prosopopeia - Anima objetos inanimados, humaniza os animais, e atribuem comportamentos humanos a abstrações e ideias.
- Sinédoque – Relaciona o todo de um conceito com a sua parte ou o inverso.
- Símile - Explicita uma aproximação, uma semelhança entre dois elementos distintos. É uma comparação sugerida pela convivência dos seus dois termos.
- Sinestesia - Substitui as funções de um dos sentidos físicos por outros, confundindo as percepções do sujeito.

3.3. Síntese do Capítulo

A partir destes argumentos percebe-se que as imagens estão atreladas a retórica tanto quanto as palavras e também as imagens fazem uso da retórica na intenção de persuadir e tornar a imagem mais compreensível para quem entra em contato com a imagem. Por isso supomos que o uso da retórica visual aplicada às HQs constitui recurso que convence e aproxima o leitor daquilo que ele está lendo. Partindo das teorias apresentadas neste capítulo, utilizaremos o método de análise de imagem apresentado por Joly (2007) para verificar o uso da retórica visual no mangá, associado a isso também será observado o uso das figuras de linguagem no mesmo.

4. Método

4.1. Revisão Bibliográfica Sistemática

Para se avaliar o que tem sido estudado sobre o tema desta pesquisa no meio acadêmico e compor um panorama de referências, foi realizada uma Revisão Bibliográfica Sistemática (RBS) com base no modelo de Conforto, Amaral e Silva (2011). O processo se divide em duas etapas, a primeira relacionada à busca das palavras-chave nas bases de dados e a segunda que são os filtros de leitura para a seleção dos materiais mais relevantes.

Foram utilizadas três bases de dados para a pesquisa: o portal de periódicos da CAPES, o portal Scopus e os anais do evento Jornada Internacional de História em Quadrinhos.

Na primeira etapa da RBS foram realizadas as buscas de trabalhos científicos relacionado ao tema. Esta busca foi realizada de dois modos:

No primeiro modo foram realizadas buscas no portal da CAPES e Scopus. Inicialmente foi realizada uma pesquisa ampla em cada um dos portais, utilizando apenas o termo *mangá*, no entanto, surgiram diversos estudos sobre a fruta *manga*, então para delimitar a busca foi preciso combinar o termo mangá com outros termos referentes à pesquisa, estes termos são *persuasão*, *retórica*, *consumo* e *linguagem*. Além disso, os termos retórica e persuasão também foram combinados com o termo *história em quadrinhos*, visto que estudos relacionados a HQs em geral também poderiam contribuir com a pesquisa. Por fim, também foi realizada uma busca pelo termo *quadrinhos japoneses* que é sinônimo de mangá. Todos os termos utilizados para pesquisa foram pesquisados tanto em português quanto em inglês. O período pesquisado foi dos últimos 10 anos.

No segundo modo, foram utilizados os anais do evento Jornada Internacional de HQs, os artigos de todas as edições (2011 – 2018) foram baixados, separados em pastas de acordo com o ano referente e consultados individualmente. Cada um desses artigos foi aberto em um leitor de "pdf" e através dos recursos do leitor foi realizada uma busca direta pelo termo mangá. A busca foi feita através do atalho de busca (CTRL + F) do leitor de "pdf". Foram selecionados todos os artigos onde o termo de busca foi localizado. Estes artigos selecionados foram salvos em uma nova pasta.

Após realizar a pré-seleção dos trabalhos, a segunda etapa foi realizada através de três filtros de leitura:

A aplicação do primeiro filtro abrangeu a leitura, do título, resumo e palavras-chave dos trabalhos selecionados, nesta fase também foram excluídas as duplicatas (artigos repetidos). O segundo filtro abrangeu a leitura da introdução e da conclusão dos trabalhos selecionados no primeiro filtro. O terceiro filtro foi aplicado aos artigos restantes, nesta fase, os artigos foram lidos por completo e os mais relevantes foram selecionados.

Os resultados da pesquisa e filtragem se encontram na tabela 2.

Especificações		Bases de Dados			Total
		CAPEs	Scopus	Jornada HQ	
Palavras-Chave	Mangá			31	31
	Mangá and Language	97	6		103
	Mangá and Rhetoric	0	1		1
	Mangá and Persuasion	1	2		3
	Comics and Rhetoric	6	1		7
	Comics and Persuasion	12	1		13
	Japanese Comics	22	1		23
Total de pesquisa encontradas		138	12	31	181
Filtros	Filtro 1 - Leitura do título, resumo, e palavras-chave	23	8	10	41
	Filtro 2 - Leitura da introdução e conclusão	15	5	7	27
	Filtro 3 - Leitura completa	10	3	5	18
Total de pesquisas relevantes		6	1	3	10

Tabela 2 - Resultados da RBS. Fonte: autor

Ao fim do processo, a avaliação dos artigos selecionados originou as seguintes conclusões:

- O mangá não só está presente em diferentes países ao redor mundo, como também têm sido objeto de estudo nesses países.

- As pesquisas relacionadas ao mangá são feitas não só no Japão, mas também nos EUA, Brasil, Espanha e até na Indonésia.
- O mangá também é objeto de estudo em áreas diversas como linguística, educação e sociologia, no entanto, ainda existem poucos estudos sobre mangá nas áreas do design e artes.
- Não foi encontrado nenhum trabalho científico relacionando retórica e mangá.

4.2. Análise de Imagem

O método de **análise de imagem**, proposto por Joly (2007) tem o objetivo de observar diversos aspectos de uma mesma imagem. Sua aplicação é exemplificada com a análise de anúncios publicitários. O método analisa três aspectos da imagem separadamente:

- Mensagem Plástica: avalia as características estruturais e de composição da imagem, cores, formas, composição, textura, enquadramento etc.
- Mensagem Icônica: avalia os signos icônicos presentes na imagem.
- Mensagem Linguística: avalia os textos que acompanham a imagem.

O método apresentado por Joly (2007) analisa imagens e textos que em conjunto compõem um anúncio publicitário, observando suas características tanto individualmente quanto em conjunto.

Segundo Postema (2018), as HQs possuem uma comunicação mista, uma parte dela é codificada, uma parte é icônica e outra é uma combinação das duas. O que torna possível adaptar um método de análise de imagem genérico para um método de análise de imagem de HQs. No entanto, para este fim, o método requer uma adaptação, além da adição de outros elementos importantes para esta análise, pois a HQ é um objeto de estudo que possui certas especificidades. Os elementos estruturais citados por Joly (2007) serão substituídos por elementos estruturais das HQs. Estes elementos serão apresentados a seguir.

4.2.1. Mensagem geral

As HQs utilizadas como amostra nesta pesquisa são formadas por textos e imagens que se relacionam para transmitir uma determinada mensagem. Portanto, não é possível compreender a mensagem transmitida observando as imagens ou

textos separados. Pensando neste aspecto, além dos três tipos de mensagem citados por Joly (2007), incorporou-se ao método um quarto tipo de mensagem, a mensagem geral, esta seria a junção das outras três mensagens citadas no método de Joly (2007), mensagem plástica, mensagem linguística e mensagem icônica. Como cada uma das mensagens representa um aspecto em específico em específico da sequência de quadros analisada, é possível que cada uma delas comunique algo diferente. A mensagem de fato percebida pelo leitor se dá através da união das três mensagens. Esta etapa se dará pela análise da sequência de quadros como um todo. O modo como as mensagens se relacionam pode ser compreendido melhor na figura 15.

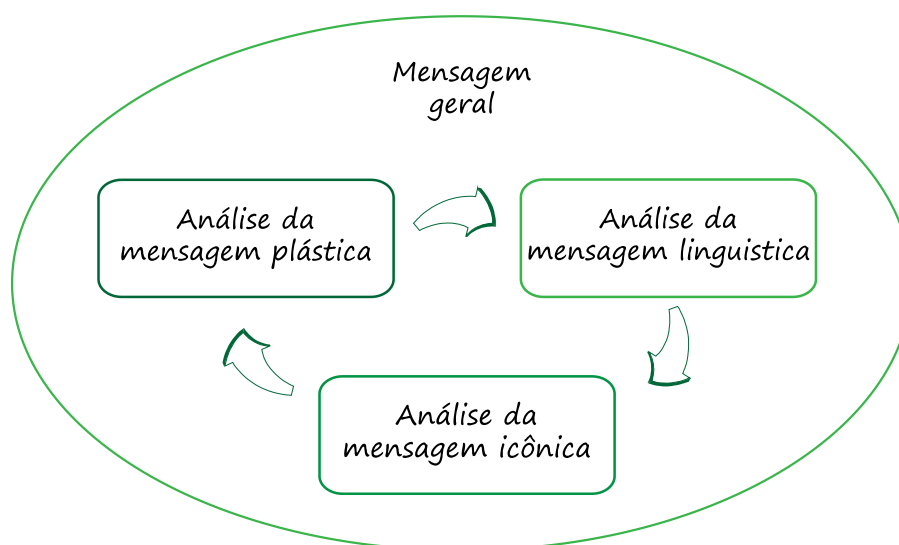


Figura 15 - Método adaptado. Fonte: autor

4.2.2. Mensagem plástica

Nesta etapa serão analisados os elementos estruturais de uma HQ, que dizem respeito a sua parte visual. Os elementos analisados durante esta etapa serão:

Fluxo de leitura

Segundo Eisner (1936) e McCloud (2008), o fluxo de leitura diz respeito à ordem em que os quadros são lidos e como isso influencia o entendimento da cena.

Enquadramento

Segundo Comparato (2009), o enquadramento é o quanto vemos de uma cena, é o recorte que é apresentado ao leitor. Os tipos de enquadramento podem ser:

- Grande Plano Geral - Vista panorâmica da cena, ambientação.
- Plano Geral – Vista do ambiente como um todo, personagens ocupam pouco espaço na cena, não são reconhecidos.
- Plano Inteiro – Personagens ocupam espaço significativo na cena, mas também é possível perceber o ambiente.
- Plano Médio – Personagem é enquadrado por inteiro na cena com um pouco de espaço acima da cabeça e abaixo dos pés.
- Plano Americano – Personagem é enquadrado do joelho para cima na cena e com um pouco de espaço acima da cabeça.
- Meio Primeiro Plano - Personagem é enquadrado da cintura para cima na cena e com um pouco de espaço acima da cabeça.
- Primeiro Plano – Personagem é enquadrado do peito para cima na cena e com um pouco de espaço acima da cabeça.
- Primeiríssimo Plano – Personagem é enquadrado dos ombros para cima na cena e com um pouco de espaço acima da cabeça.
- Plano Detalhe – Uma parte do corpo do personagem é enquadrada na cena. Também pode ser usado para objetos.

Além disso, o enquadramento também pode englobar o ângulo de câmera utilizado na cena, que pode ser:

- Ângulo Normal – O personagem é exibido na altura dos olhos do espectador.
- Plongée – O personagem é exibido como se os olhos do espectador estivessem posicionados acima dele.
- Contra-plongée - O personagem é exibido como se os olhos do espectador estivessem posicionados abaixo dele.

Transição de quadros

Segundo McCloud (2008), a transição de quadros diz respeito ao modo como acontece a passagem de tempo e ambiente de um quadro para outro, essas transições podem ser divididas em 5 tipos:

- Transição de momento a momento - uma única ação retratada em uma série de momentos.

- Transição de ação a ação – um único sujeito em uma série de ações.
- Transição de sujeito a sujeito – uma série de sujeitos (pessoa, animal, objeto etc.) alternantes dentro de uma única ação.
- Transição de cena a cena - transições entre distâncias significativas de tempo e/ou espaço.
- Transição de aspecto a aspecto – transições de um a outro aspecto de um lugar, ideia ou estado de espírito.
- Non Sequitur – uma série de imagens e/ou palavras aparentemente não relacionadas.

Requadro

Segundo Eisner (1936), o requadro é a moldura do quadro dentro das HQs. Ele pode assumir diversas formas, tais como, retangular e circular, bem como pode ser representado por linhas uniformes ou não e até mesmo estar ausente em determinadas cenas.

Linhas de ação e emoção

Segundo McCloud (2008), as linhas de ação são traços utilizados nas cenas para dar a ideia de movimento e velocidade. Já as linhas de emoção são ou formas utilizadas normalmente nos próprios personagens para realçar suas emoções.

Expressões facial e corporal

Segundo Eisner (1936) e McCloud (2008), as expressões faciais são o principal meio de representar o que o personagem está sentindo. De forma similar, a postura e os movimentos do personagem também têm a função de dar indícios de seus sentimentos e ações. A identificação de tais emoções utiliza as seis emoções básicas definidas por Eckman (1972):

- Tristeza - Falta de alegria, melancolia, abatimento, consternação, aflição, mágoa.
- Raiva- Violento acesso de ira com fúria, desespero e perda de paciência.
- Surpresa - Ação ou efeito de surpreender ou de ser surpreendido. Sobressalto proveniente de um caso imprevisto e rápido. Admiração, espanto.

- Medo - Perturbação resultante da ideia de um perigo real ou aparente, ou da presença de alguma coisa estranha ou perigosa. Pavor, susto, terror, apreensão.
- Nojo - Enjoo, náusea, asco, repugnância, repulsa.
- Alegria - Contentamento, júbilo, prazer moral, regozijo, divertimento, festa.

4.2.3. Mensagem linguística

Nesta etapa serão analisados os textos contidos nas sequências de quadros selecionados. Os elementos analisados serão:

Conteúdo Linguístico

Segundo Joly (2007) conteúdo linguístico é o que se obtém através da interpretação do texto.

Localização do texto

Segundo (Ramos, 2009) os textos das HQs podem estar localizados nos seguintes elementos:

- Balão – recurso gráfico utilizado para representar fala ou pensamento de personagens (figura 16).



Figura 16: Estrutura do balão. Fonte: autor

Segundo Cagnin (apud Ramos, 2009) O balão pode ser:

- Balão-fala: contorno traçado contínuo, reto ou curvilíneo (figura 17).



Figura 17 - Exemplo balão- fala. Fonte: Mangá Shigatsu wa kimi no uso

- Balão-pensamento: contorno ondulado do balão, e apêndice formado por bolhas (figura 18).



Figura 18 - Exemplo balão de pensamento. Fonte: Mangá Aoraraido

- Balão-cochicho: contorno em linha pontilhada (figura 19).



Figura 19 - Exemplo balão-cochicho. Fonte: HQ Turma da Monica

- Balão-berro: contorno com extremidades para fora, como uma explosão (figura 20).



Figura 20 - Exemplo balão-berro. Fonte: Mangá Fullmetal Alchemist

- Balão-tremulo: contorno com linhas tortas sugere medo (figura 21).

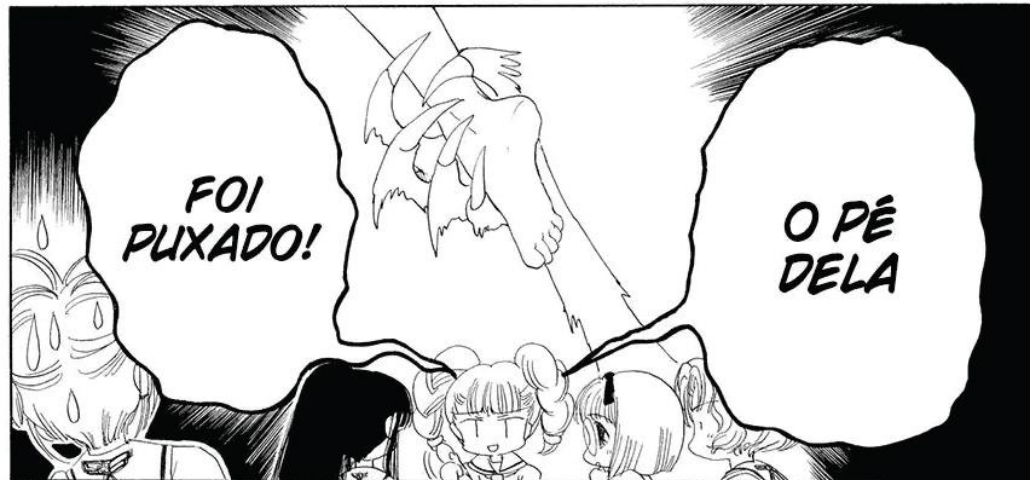


Figura 21 - Exemplo balão-tremulo. Fonte: Mangá Card Captors Sakura

- Balão-de-linhas-quebradas: indica falas vindas de aparelhos eletrônicos (figura 22).



Figura 22 - Exemplo balão-de-linhas-quebradas. Fonte: Mangá Card Captors Sakura

- Balão-vibrado: indica voz tremula (figura 23).



Figura 23 - Exemplo balão-vibrado. Fonte: Mangá One Piece

- Balão-uníssono: reúne a fala de diferentes personagens (figura 24).



Figura 24 - Exemplo uníssono. Fonte: Mangá One Piece

- Balão-zero ou ausência de balão: balão sem contorno pode ser indicado ou não por apêndice (figura 25).



Figura 25 - Exemplo balão-zero. Fonte: Mangá Aoraraido

- Balões-intercalados: durante a leitura da fala de um personagem pode haver outro balão com a fala de um interlocutor (figura 26).



Figura 26 - Exemplo balões-intercalados. Fonte: HQ Já fomos a liga da justiça

- Balão-mudo: não contém fala (figura 27).



Figura 27 - Exemplo balão-mudo. Fonte: Mangá Bakuman

- Balão-duplo: indica dois momentos de fala (figura 28).



Figura 28 - Exemplo balão-duplo. Fonte: Mangá Aoraraido

- Balão-de-apêndice-cortado: indica a voz de um emissor que não aparece no quadrinho (figura 29).



Figura 29 - Exemplo de balão-de-apêndice-cortado. Fonte: HQ Turma da Monica.

- Legenda – recurso normalmente utilizado para representar a fala do narrador. É apresentado de forma retangular, como se fosse uma caixa de texto.
- Onomatopeia – texto utilizado para representar sons. Pode possuir diversas formas gráficas.

Relação texto imagem

Segundo McCloud (2008), as relações entre texto e imagem nas HQs podem ser divididas em:

- Combinação específica de palavras: as figuras ilustram, acrescentam pouco quase nada ao sentido do texto.
- Combinação específica de imagem: As palavras só acrescentam uma “trilha sonora” a uma sequência visualmente falada, ou alguma fala irrelevante.
- Combinação duo-específica: palavras e imagens transmitem a mesma mensagem. Usada como forma de redundância. Modernamente, é utilizada como recurso irônico, mas também pode criar idiossincrasias intersemânticas.
- Combinação interseccional: palavras e imagens ampliam ou elaboram seus sentidos uma sobre a outra.
- Combinação Paralela: palavras e imagens seguem cursos diferentes.
- Combinação por montagem: a palavra como parte integrante de uma figura.
- Combinação por interdependência: palavras e imagens se unem para transmitir uma ideia que nenhuma das duas poderia exprimir sozinhas.

4.2.4. Mensagem icônica

Segundo Joly (2007), a análise da mensagem icônica evidencia que a interpretação dos motivos acontece por intermédio do processo da conotação, ele próprio sustentado por conotadores de diversas ordens: usos socioculturais dos objetos, dos lugares ou das posturas, citação e auto-referência e figuras de retórica.

Portanto, nesta etapa, serão analisados os sentidos e significados trazidos tanto por imagens quanto por textos contidos nos quadros. A mensagem icônica está relacionada ao sentido figurado das imagens e ao que está implícito em sua representação.

Signos Icônicos

Segundo Joly (2007), os signos icônicos podem ser citados previamente durante a análise da mensagem plástica, pois fazem parte de sua composição. No entanto, neste tópico serão descritas as significações destes signos.

Figuras de Linguagem

Nesta etapa são identificadas as figuras de linguagem utilizadas nos quadros e sequências analisadas, uma vez que estas figuras são utilizadas para reforçar os significados das imagens e textos. As figuras de linguagem analisadas são aquelas referenciadas por Moroni (2012) e Escobar e Battaiola (2012):

- Analogia – Estabelece uma relação explícita entre um termo real e outro irreal ou alegórico (figura 30).



Figura 30 - Exemplo analogia, rápido como um cavalo. Fonte: Canal da Peça

- Antítese - Apresenta duas situações contrárias justapostas de forma a criar confusão ou conflito (figura 31).



Figura 31 - Exemplo de antítese, mascote Kon enfurecido. Fonte: anime Bleach

- Elipse – Omissão de um elemento na composição, mas que não altera o seu sentido (figura 32).



Figura 32 – Exemplo de Elipse. Fonte: garamondongo.com

- Hipérbole – Trata-se de um exagero proposital que foge aos padrões ou aos limites da linguagem da composição (figura 33).



Figura 33 - Exemplo de Hipérbole. Fonte: redacaomania.com

- Ironia – Uma espécie de antítese da metáfora, pois ao invés de relacionar duas ideias com conceitos que servem as duas, a ironia implica em contradizer dois conceitos, para amplificar suas características contrárias, porém, empregadas de forma conjunta (figura 34).

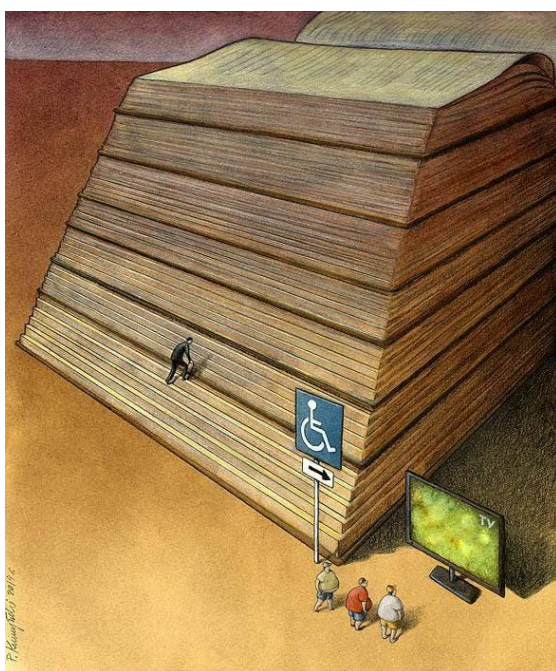


Figura 34 - Exemplo de ironia. Fonte: Pawel Kuczynski

- Metáfora - Estabelece uma relação entre dois conceitos a partir de um ponto em comum entre eles, formando uma ponte de significado que não seria vista se eles não fossem associados (figura 35).



Figura 35 - Exemplo de ironia. Fonte: conexaoplaneta.com.br

- Metonímia – Utiliza o nome de alguém ou alguma coisa para identificar um detalhe de outro indivíduo ou coisa (figura 36).

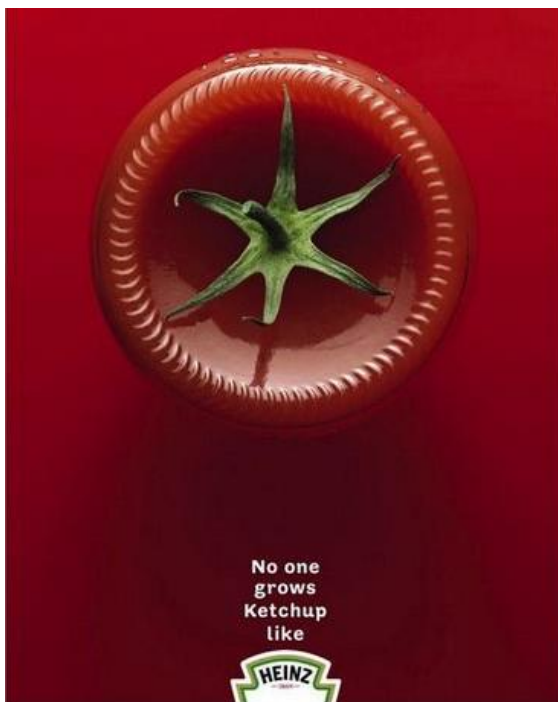


Figura 36 - Exemplo de metonímia. Fonte: Site garamondongo.com

- Prosopopeia - Anima objetos inanimados, humaniza os animais, e atribui comportamentos humanos a abstrações e ideias (figura 37).



Figura 37 - Exemplo de Prosopopeia. Fonte: Filme Mulan

- Sinédoque – Relaciona o todo de um conceito com sua parte ou o inverso (figura 38).

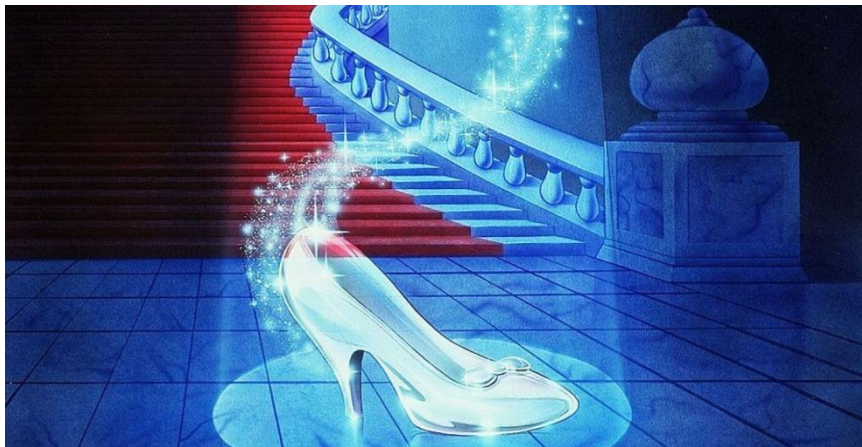


Figura 38 - Exemplo de sinédoque. Fonte: Filme Cinderela

Com base no que foi detalhado anteriormente, o modelo de análise adaptado fica conforme apresentado na figura 39. Esta sequência de etapas será repetida para cada quadro das sequências de quadros selecionadas como amostra.

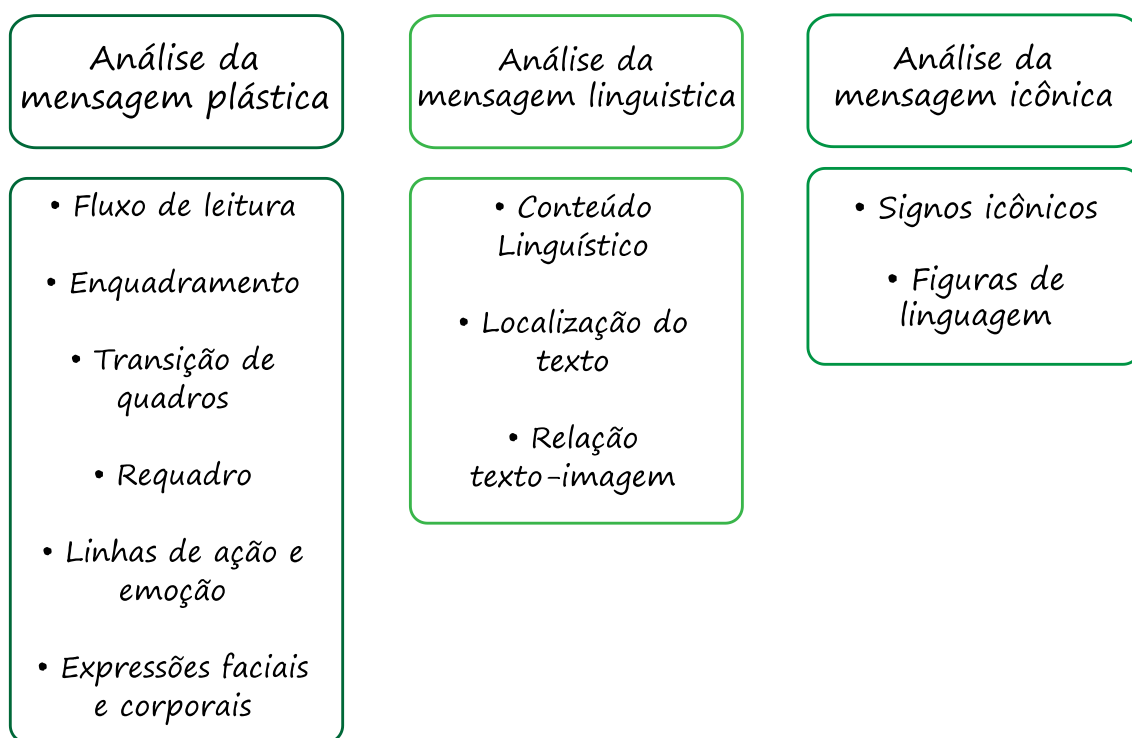


Figura 39 - Modelo de análise de imagem adaptado para HQs. Fonte: autor.

Este protocolo de análise foi produzido e aplicado pela autora manualmente, ou seja, cada uma das etapas foi realizada e descrita sem o auxílio de outras ferramentas. Neste contexto, a autora conjecturou que a automação do processo de aplicação do protocolo facilitaria o seu uso. Assim, foi implementada uma versão do protocolo em planilhas de Excel.

As planilhas contêm todas as perguntas e opções utilizadas nesta análise, além das descrições de cada um dos itens analisados. Com este arquivo é possível realizar toda a análise de uma só vez, além disso, é possível inserir a página de HQ analisada na planilha e selecionar as respostas para as questões de múltipla escolha, sendo necessário responder com texto apenas as perguntas discursivas. Ao final do processo é possível salvar a planilha em PDF, assim os dados estarão salvos em único arquivo, o que facilita posteriormente a consulta, exposição e envio destes dados.

Além de agilizar o processo de análise, o protocolo em arquivo Excel facilita a padronização, o armazenamento, o envio e a troca de dados de análise entre pesquisadores. As figuras 40, 41, 42 e 43 exibem as interfaces da planilha de análise.

Protocolo de análise de imagem para HQs	
De Natali Furquim de Souza	
Instruções	
<p>A seguir estão listadas as instruções para realizar a análise de imagem para HQs.</p> <p>A primeira etapa de análise pode ser feita na aba ANÁLISE 1, após gerar o relatório a segunda etapa da análise é feita na aba ANÁLISE 2.</p>	
<p>1. Selecione uma sequência de quadros em páginas dupla (duas páginas que são visualizadas ao mesmo tempo durante a leitura).</p> <p>2. Enumere os quadros da sequência de acordo com o fluxo de leitura. A imagem pode ser fixada na aba de análise 1.</p> <p>3. Análise os seguintes elementos quadro a quadro.</p>	
<p>Ao clicar na aba de ANÁLISE 1 as perguntas estarão divididas pelo tipo de análise (plástica, linguística e icônica), cada elemento tem um título e um espaço para respostas. No caso de perguntas de múltipla escolha basta clicar no espaço em branco abaixo do título do elemento para responder, aparecerá uma lista de opções. No caso de perguntas discursivas, o procedimento é o mesmo, ao clicar no espaço em branco a baixo do título basta digitar sua resposta. Caso queira reutilizar o protocolo de análise basta salvar a planilha em pdf com suas respostas.</p>	
Análise da mensagem plástica	
Enquadramento	
<p>Segundo Comparato (2009), o enquadramento é o quanto vemos de uma cena, é o recorte que é apresentado ao leitor. Os tipos de enquadramento podem ser:</p>	
<p>Grande Plano Geral - Vista panorâmica da cena, ambientação.</p> <p>Plano Geral – Vista do ambiente como um todo, personagens ocupam pouco espaço na cena, não são reconhecidos.</p> <p>Plano Inteiro – Personagens ocupam espaço significativo na cena, mas também é possível perceber o ambiente.</p> <p>Plano Médio – Personagem é enquadrado por inteiro na cena com um pouco de espaço acima da cabeça e abaixo dos pés.</p> <p>Plano Americano – Personagem é enquadrado do joelho para cima na cena e com um pouco de espaço acima da cabeça.</p> <p>Meio Primeiro Plano - Personagem é enquadrado da cintura para cima na cena e com um pouco de espaço acima da cabeça.</p> <p>Primeiríssimo Plano – Personagem é enquadrado dos ombros para cima na cena e com um pouco de espaço acima da cabeça.</p> <p>Plano Detalhe – Uma parte do corpo do personagem é enquadrada na cena. Também pode ser usado para objetos.</p>	
<p>Além disso, o enquadramento também pode englobar o ângulo de câmera utilizado na cena, que pode ser:</p>	
<p>Ângulo Normal – O personagem é exibido na altura dos olhos do espectador.</p> <p>Plongée – O personagem é exibido como se os olhos do espectador estivessem posicionados acima dele.</p> <p>Contra-plongée - O personagem é exibido como se os olhos do espectador estivessem posicionados abaixo dele.</p>	
Transição de quadros	
<p>Segundo McCloud (2008), a transição de quadros diz respeito ao modo como acontece a passagem de tempo e ambiente de um quadro para outro, essas transições podem ser divididas em 5 tipos:</p>	
<p>Transição de momento a momento - uma única ação retratada em uma série de momentos.</p> <p>Transição de ação a ação – um único sujeito em uma série de ações.</p> <p>Transição de sujeito a sujeito – uma série de sujeitos (pessoa, animal, objeto etc.) alternantes dentro de uma única ação.</p> <p>Transição de cena a cena - transições entre distâncias significativas de tempo e/ou espaço.</p> <p>Transição de aspecto a aspecto – transições de um a outro aspecto de um lugar, ideia ou estado de espírito.</p> <p>Non Sequitur – uma série de imagens e/ou palavras aparentemente não relacionadas.</p>	
Requadro	
<p>Segundo Eisner (1936), o requadro é a moldura do quadro dentro das HQs. Ele pode assumir diversas formas, tais como, retangular e circular, bem como pode ser representado por linhas uniformes ou não e até mesmo estar ausente em determinadas cenas. Descrever caso o requadro váze para fora da borda da página.</p>	
<p>Retangular</p> <p>Poligonal</p> <p>Triangular</p> <p>Circular</p> <p>Oval</p> <p>Ausente</p>	
Linhas de ação e emoção	
<p>Segundo McCloud (2008), as linhas de ação são traços utilizados nas cenas para dar a ideia de movimento e velocidade. Já as linhas de emoção são ou formas utilizadas normalmente nos próprios personagens para realçar suas emoções. Se forem identificadas linhas de ação e emoção descrever seu uso. Citar o que as linhas representam, corrida, tiro, vergonha, etc.</p>	
<p>Ação</p> <p>Emoção</p>	

Figura 40 - Protocolo de análise de imagem de HQs, aba de instruções. Fonte: autora

IMAGEM ANALISADA		
Quadro 1		
PLASTICA	LINGUISTICA	ICONICA
ENQUADRAMENTO	CONTEUDO LINGUÍSTICO	SIGNOS ICONICOS
	LOCALIZAÇÃO DO TEXTO	FIGURA DE LINGUAGEM
TRANSIÇÃO DE QUADROS		
REQUADRO	RELAÇÃO TEXTO-IMAGEM	
LINHAS DE AÇÃO E EMOÇÃO		
EXPRESSÕES FACIAIS		
EXPRESSÕES CORPORAIS		
Quadro 2		
PLASTICA	LINGUISTICA	ICONICA
ENQUADRAMENTO	CONTEUDO LINGUÍSTICO	SIGNOS ICONICOS
	LOCALIZAÇÃO DO TEXTO	FIGURA DE LINGUAGEM
TRANSIÇÃO DE QUADROS		
REQUADRO	RELAÇÃO TEXTO-IMAGEM	
LINHAS DE AÇÃO E EMOÇÃO		
EXPRESSÕES FACIAIS		
EXPRESSÕES CORPORAIS		
Quadro 3		
PLASTICA	LINGUISTICA	ICONICA
ENQUADRAMENTO	CONTEUDO LINGUÍSTICO	SIGNOS ICONICOS
	LOCALIZAÇÃO DO TEXTO	FIGURA DE LINGUAGEM
TRANSIÇÃO DE QUADROS		
REQUADRO	RELAÇÃO TEXTO-IMAGEM	
LINHAS DE AÇÃO E EMOÇÃO		
EXPRESSÕES FACIAIS		
EXPRESSÕES CORPORAIS		
Quadro 4		
PLASTICA	LINGUISTICA	ICONICA
ENQUADRAMENTO	CONTEUDO LINGUÍSTICO	SIGNOS ICONICOS
	LOCALIZAÇÃO DO TEXTO	FIGURA DE LINGUAGEM
TRANSIÇÃO DE QUADROS		
REQUADRO	RELAÇÃO TEXTO-IMAGEM	
LINHAS DE AÇÃO E EMOÇÃO		
EXPRESSÕES FACIAIS		
EXPRESSÕES CORPORAIS		

Figura 41 - Protocolo de análise de imagem de HQs, aba de análise 1 - Fonte: autora

IMAGEM ANALISADA
<p>Quadro 1</p> <p>Qual a mensagem identificada na sequência de quadros?</p>
<p>Quais as figuras de linguagem utilizadas?</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%; margin-top: 5px;"></div>
<p>Como estas figuras foram utilizadas?</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%; margin-top: 5px;"></div>
<p>As figuras de linguagem utilizadas acentuam a mensagem identificada?</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%; margin-top: 5px;"></div>

Figura 42 - Protocolo de análise de imagem de HQs, aba de análise 2 - Fonte: autora

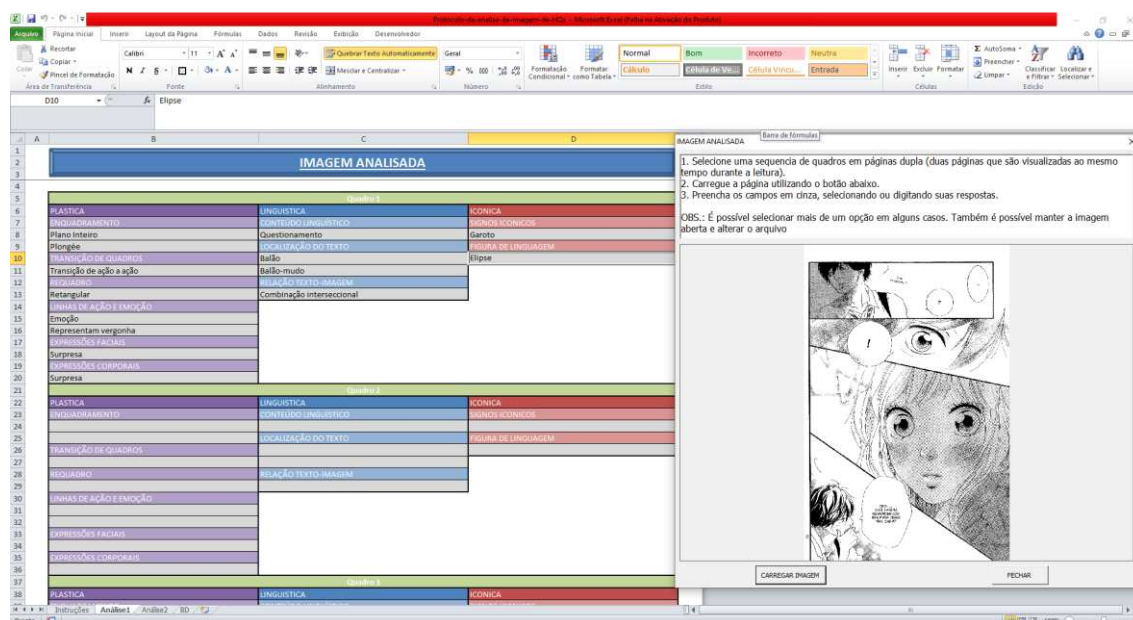


Figura 43 - Protocolo de análise de imagem de HQs, visão da tela de excel durante a análise - Fonte: autora

5. Desenvolvimento

5.1. Seleção de amostras

Para esta pesquisa foram selecionados 3 mangás, seguindo os seguintes critérios:

1. Mangás publicados no Brasil em português.
2. Mangás das demografias shonen e shoujo, que são as mais consumidas no país.
3. Mangás relevantes em termos de tempo de publicação, autor ou repercussão na época de lançamento.

Nas edições brasileiras de mangá, cada volume de mangá é composto por 5 capítulos, cada capítulo contendo usualmente 42 páginas. Um mangá pode ter diversos volumes. Por exemplo, o mangá Sakura Card Captors, que faz parte da amostra selecionada, tem ao todo 12 volumes, mas nesta pesquisa apenas o primeiro capítulo do primeiro volume foi lido. Note-se que foi realizada a leitura apenas do primeiro capítulo de cada mangá selecionado como amostra.

Foi realizada a leitura do primeiro capítulo de cada mangá selecionado como amostra. Como as histórias de mangás costumam ser longas, é preciso prender o leitor de algum modo para que ele continue acompanhando a história, sendo assim, o primeiro capítulo tem a função de apresentar ao leitor o universo da história e ao mesmo tempo instiga-lo a continuar acompanhando o seu desenrolar. De cada capítulo foi selecionada uma sequência de quadros. Em seguida cada quadro desta sequência foi analisado individualmente.

Para selecionar cada sequência de quadros, foram utilizados os seguintes critérios:

1. Uma sequência de quadros de duas páginas, pois o leitor visualiza duas páginas por vez durante a leitura.
2. Uma sequência de quadros que represente um ponto de virada do capítulo, pois é o momento de maior impacto para o leitor.
3. Um ponto de virada relacionado aos pontos iniciais da jornada do herói.

Os mangás selecionados para análise foram os seguintes:

5.1.1. Card Captors Sakura

Autor: CLAMP

Ano de publicação no Japão: 1996 - 2000

Ano de publicação no Brasil: 2001 – 2002 / 2012 - 2013

Publicado no Brasil por: JBC 2001 – 2002 (primeira edição) / 2012 - 2013 (segunda edição).

Status: foi lançada uma continuação da série, em 2016 no Japão e em 2018 no Brasil, chamada Card Captors Sakura – Clear Card.

Sinopse: Um dia, Sakura Kinomoto acidentalmente abre um livro contendo dezenas de cartas mágicas chamadas Clow Cards, e elas se espalham em torno de sua cidade natal Tomoeda. Neste momento, Sakura é escolhida para ser a mestre dessas cartas e é recrutada pelo guardião baseado no Sol, Kerberos. Ela deve usar sua magia para recuperar essas cartas antes que elas causem algum problema na cidade. Sakura é incentivada por sua melhor amiga, Tomoyo Daidouji, para realizar a sua tarefa. Além disso, Sakura conhece um cardcaptor rival, Syaoran Li, que é um descendente direto do criador das Cartas Clow.

Card Captors Sakura foi selecionado para esta amostra por ter sido publicado duas vezes no Brasil, além disso, a CLAMP é um dos maiores e mais famosos grupos de mangakás do Japão, com obras reconhecidas mundialmente (Demarchi, 2019).

Segue abaixo amostra coletada do primeiro capítulo de Card Captors Sakura, figura 44.



Figura 44 - Card Captors Sakura - volume 1

5.1.2. One Piece

Autor: Eichiro Oda

Ano de publicação no Japão: 1997

Ano de publicação no Brasil: 2002

Publicado no Brasil por: Conrad (2002 – 2007), Panini (2011 – até atualmente).

Status: em publicação no Japão e no Brasil

Sinopse: A história de One Piece começa quando Gol D. Roger, o Rei dos piratas e que possuiu tudo nesse mundo, antes de ser executado, diz que escondeu o seu tesouro em algum lugar da Grand Line, um oceano extremamente perigoso. Desde então, muitos piratas se aventuram pela Grand Line para tentar encontrar o tesouro chamado One Piece. Um deles é Monkey D. Luffy, o garoto que, acidentalmente, comeu uma das Akuma No Mi, a Gomu Gomu No Mi (Fruta da Borracha), e agora ele pode esticar seu corpo como se fosse uma borracha. A jornada dele começa atrás de companheiros e um barco, que ele vai conseguindo pouco a pouco, pois tem um objetivo: Se tornar o Rei dos piratas.

One Piece é o mangá mais vendido no mundo atualmente (Klann, 2020). No Brasil o mangá está sua edição de número 96 (Panini, 2020).

Segue abaixo amostra coletada do primeiro capítulo de One Piece, figura 45.

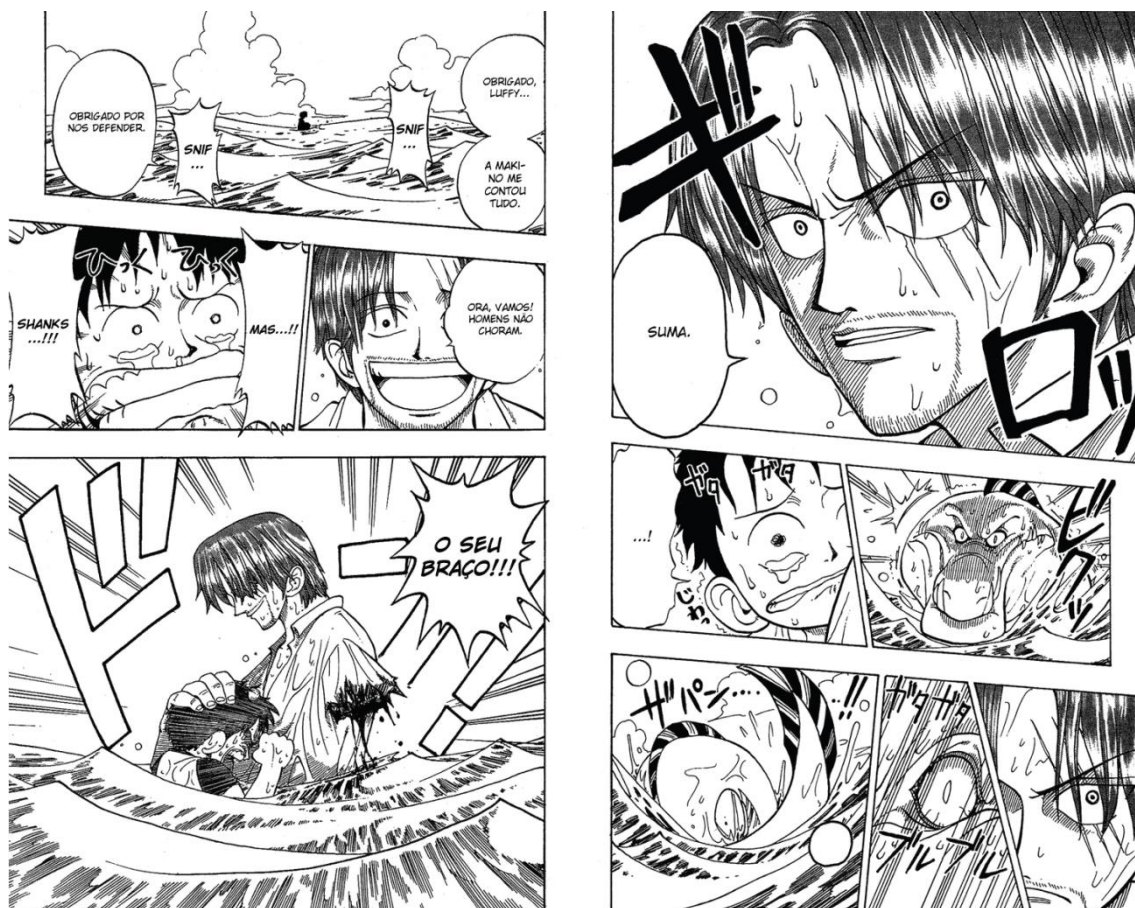


Figura 45 - One Piece - volume 1

5.1.3. Rurouni Kenshin

Autor: Nobuhiro Watsuki

Ano de publicação no Japão: 1994 - 1999

Ano de publicação no Brasil: 2001 – 2003 / 2012 - 2015

Publicado no Brasil por: JBC 2001 – 2003 (primeira edição) / 2012 - 2015 (segunda edição).

Status: concluído no Japão e no Brasil

Sinopse: A história de Rurouni Kenshin ocorre durante o período Meiji no Japão. A história relata a vida de um andarilho pacífico chamado Himura Kenshin, anteriormente conhecido como o assassino Hitokiri Battosai. Depois de participar da guerra Bakumatsu, Kenshin vaga pelo Japão, oferecendo proteção e ajuda aos necessitados, como expiação pelos assassinatos que cometeu uma vez como um assassino. Ao chegar em Tóquio, ele conhece uma jovem chamada Kaoru Kamiya, que estava no meio de uma luta com um assassino que afirmava ser o Hitokiri Battosai. Kenshin decide ajudá-la e derrota o Battosai falso. Depois de descobrir que Kenshin é o verdadeiro Battosai, ela lhe oferece uma estadia em seu dojo, ela observa que Kenshin é uma pessoa gentil. Kenshin aceita e começa a estabelecer relações duradouras com muitas pessoas, incluindo os ex-inimigos.

Rurouni Kenshin também foi publicado no Brasil duas vezes. O mangá é referencia em termos de mangás que tratam da história do Japão, pois apesar de se tratar de uma história fictícia, alguns personagens e fatos retratam como foi a era Meiji no Japão (Feijó, 2012).

Segue abaixo amostra coletada do primeiro capítulo de Rurouni Kenshin, figura 46.



Figura 46 - Rurouni Kenshin - volume 1

5.2. Análise das amostras

Com as amostras selecionadas temos ao todo 3 sequências de quadros para serem analisadas. Este capítulo elucida como será realizada cada uma das etapas da análise.

A análise seguirá a ordem de leitura dos quadros, sendo assim o primeiro quadro a ser analisado é o primeiro quadro na ordem de leitura. Primeiramente os quadros da sequência analisada serão numerados, apresentando o fluxo de leitura, a partir disto serão realizadas as demais análises, separadas por etapas. Cada uma das etapas será descrita abaixo da imagem em sequência, referenciando cada quadro através de seu numero, conforme apresentado na figura 47.

Mensagem Plástica



Linhas de ação e emoção

2 - Linhas de emoção - Representam o tom da fala do persoangem

5 - Linhas de ação - Representam o brilho do objeto

7 - Linhas de ação - Representam o vento forte

Figura 47 - Exemplo de análise. Fonte: autor

Ressalta-se que os elementos de transição de quadro e fluxo são elementos que dependem da relação entre os quadros, portanto sua definição depende da relação do quadro analisado com o quadro seguinte.

No caso das figuras de linguagem é possível que sejam encontradas mais de uma figura sendo utilizada no mesmo quadro, assim como também é possível que não seja encontrada nenhuma.

Ao finalizar a análise da sequência completa será feita uma síntese da análise desta sequência, compilando as informações das análises de cada quadro como um conjunto. Portanto, ao todo serão três sínteses que formarão o resultado final da análise, conforme apresentado na figura 48.

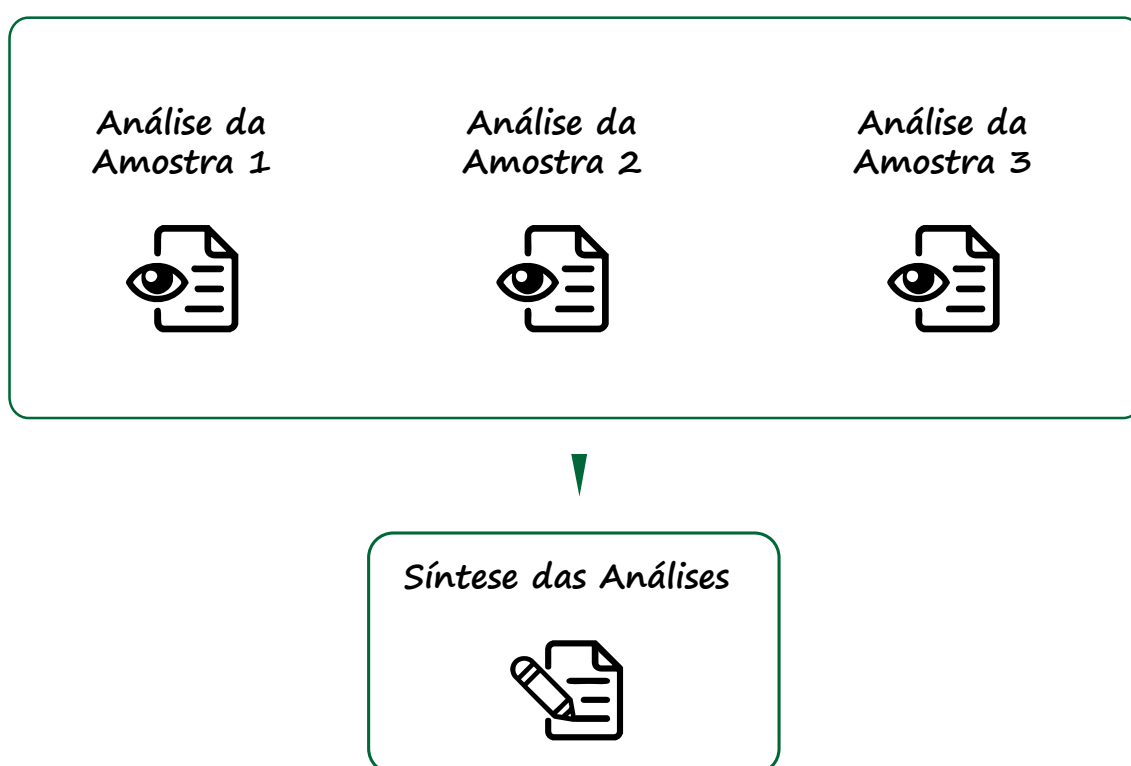


Figura 48 - Relação das sínteses das análises. Fonte: autor

5.2.1. Análise de Card Captor Sakura

5.2.1.1. Contexto

A sequência de quadros apresenta o diálogo entre a garota Sakura, de aproximadamente 10 anos, e Kero, um ser mágico que se apresenta na forma de um bichinho de pelúcia. Ao abrir um livro que estava no porão de sua casa,

Sakura acidentalmente liberta uma série de cartas mágicas que estavam contidas no livro, nesse momento ela é surpreendida por Kero que diz ser o guardião das cartas. Esse ser mágico profere um encantamento e a garota é envolta por magia. Ela foi escolhida para receber poderes mágicos e recuperar as cartas perdidas que saíram do livro, Kero irá ajuda-la nesta tarefa.

A seguir está descrita a análise completa, Mensagem Plástica (figuras 49,50,51 e 52) Mensagem Linguística (figura 53) e Mensagem Icônica (figura 54):

Mensagem Plástica - Fluxo de leitura



Figura 49 – Análise Card Captor Sakura. Mensagem plástica - Fluxo de leitura. Fonte: autor

Mensagem Plástica



Enquadramento

- 1 - Primeiro Plano / Ângulo Normal
- 2 - Plano inteiro / Ângulo Plongée
- 3 - Primeiríssimo Plano / Ângulo Normal
- 4 - Plano Detalhe / Ângulo Normal
- 5 - Plano Inteiro / Ângulo Normal
- 6 - Plano Detalhe / Ângulo Normal
- 7 - Primeiro Plano / Ângulo Plongée

Requadro

- 1 - Ausencia de requadro
- 2 - Requadro retangular
- 3 - Requadro retangular com um lado sem borda
- 4 - Requadro retangular
- 5 - Requadro retangular
- 6 - Requadro poligonal
- 7 - Ausencia de requadro

Transição de quadros

- 1 - 2 - Ação a ação
- 2 - 3 - Ação a ação
- 3 - 4 - Sujeito a sujeito
- 4 - 5 - Sujeito a sujeito
- 5 - 6 - Momento a momento
- 6 - 7 - Aspecto a aspecto

Figura 50 - Análise Card Captor Sakura. Mensagem plástica - Enquadramento, Requadro e Transição de Quadros. Fonte: autor

Mensagem Plástica



Expressão Facial e corporal

1 - Sakura (menina): Expressão facial e corporal indicam surpresa
Kero (boneco): Expressão facial e corporal indicam alegria

2 - Sakura: Expressão facial e corporal indicam surpresa, a personagem parece não estar entendendo bem o que está acontecendo
Kero: Não é possível identificar bem a expressão do rosto do personagem, mas sua postural indica que ele está solicitando algo

3 - Kero: Expressão facial indica seriedade

5 - Sakura: Expressão facial indica surpresa e atenção, expressão corporal indica insegurança
Kero: Expressão corporal indica comando

6 - Kero: A expressão facial indica surpresa e a corporal indica comando

7 - Sakura: A expressão corporal indica surpresa

Figura 51 - Análise Card Captor Sakura. Mensagem plástica - Expressão facial e corporal. Fonte: autor

Mensagem Plástica



Linhas de ação e emoção

2 - Linhas de emoção - Representam o tom da fala do persoangem

5 - Linhas de ação - Representam o brilho do objeto

7 - Linhas de ação - Representam o vento forte

Figura 52 - Análise Card Captor Sakura. Mensagem plástica - Linhas de ação e emoção. Fonte: autor

Mensagem Linguística



Conteúdo Linguístico

- 1 - Kero pergunta a Sakura qual seu nome e ela responde
- 2 - Kero pede a Sakura que permaneça onde está. Ela responde com um questionamento do tipo "O que?"
- 3 - Kero chama pela chave que estava junto ao livro que Sakura abriu
- 5 - Kero diz a chave que Sakura deseja fazer um contrato com ela. Ele se refere a Sakura como alguém do sexo feminino
- 6 - Kero ordena a chave que atribua seus poderes a Sakura
- 7 - Palavra em inglês, neste contexto significa liberte-se.

Localização do texto

- 1 - Balão-fala / Balão-duplo
- 2 - Balão-fala / Balão-duplo
- 3 - Balão-fala
- 4 - Onomatopéia (sem tradução)
- 5 - Balão-fala / balão-duplo / onomatopéia (sem tradução)
- 6 - Balão-berro
- 7 - Balão-berro

Relação texto-imagem

- 1 - Especifica da palavra
- 2 - Interseccional
- 3 - Paralela
- 4 - Montagem
- 5 - Interseccional
- 6 - Interseccional
- 7 - Interseccional

Figura 53 - Análise Card Captor Sakura. Mensagem linguística - Conteúdo linguístico, localização do texto e relação texto-imagem. Fonte: autor

Mensagem Icônica



Signos Iconicos - significados de primeiro nível | conotações de segundo nível

Menina - feminino | inocência
Boneco - brinquedo | fofo, carismático
Chave - fechadura | segredo, tesouro
Báculo - magia | bruxa

Figuras de linguagem

1/2/3/5/6 - Prosopopeia - boneco de pelúcia agindo como pessoa
4 - Sinédoque - pode-se ver uma parte do livro encontrado por Sakura
5 - Hipérbole - a chave libera uma grande quantidade de luz comparada ao seu tamanho
7 - Hipérbole - a chave cresce de tamanho e aparece tomando conta do quadro

Figura 54 - Análise Card Captor Sakura. Mensagem icônica - Signos icônicos e figuras de linguagem. Fonte: autor

5.2.1.2. Mensagem Geral

Qual a mensagem identificada?

A mensagem transmitida pela cena como um todo é de que a garota Sakura, apesar de aparentar pouca idade, foi incumbida de recuperar as cartas que fugiram do livro que ela havia aberto. Para realizar esta tarefa, ela recebe poderes

mágicos que irão ajudá-la em sua missão. Apesar da delicadeza dos personagens e dos elementos visuais presentes na cena, a situação vivida pelos personagens é dramática, trata-se do firmamento de um contrato entre o guardião do livro e a menina. A principal emoção relacionada à cena é a surpresa, que percebemos no rosto de Sakura na maior parte dos quadros da cena.

5.2.1.3. Análise Retórica

Quais as figuras de linguagem utilizadas?

Nesta amostra foram identificadas três figuras de linguagem.

Prosopopeia: anima animais e objetos lhes conferindo características humanas. A prosopopeia é aplicada através do personagem Kero, o guardião do livro, que se apresenta em forma de um bichinho de pelúcia. Apesar dessa forma, Kero se comporta como um ser humano, pois fala, interage e expressa emoções.

Sinédoque: relaciona algo usando uma de suas partes ou seu inverso. A sinédoque é aplicada no quadro 4, a imagem se relaciona ao livro encontrado por Sakura. Apenas parte do livro é apresentada e junto dele se vê por inteiro a sua chave do mesmo. Neste caso, apenas parte do livro é exibido, o que se relaciona ao seu todo.

Hipérbole: exagera objetos ou personagens. A hipérbole é aplicada no quadro 7 com a transformação da chave em um báculo (algo como um cajado usado por magos para fazer magia). A chave que antes era pequena se transforma em um objeto maior e toma conta da página onde é representada. Neste caso, o processo de transformação é exagerado.

Como estas figuras foram utilizadas?

A prosopopeia é aplicada para criar empatia entre o leitor e o personagem. As expressões e os movimentos se assemelham ao de um ser humano. Kero é o guardião do livro e das cartas encontradas por Sakura, no entanto, como as cartas fugiram quando o livro foi aberto, Kero está sem parte dos seus poderes e, portanto, não pode assumir sua forma original, um grande tigre alado. Assim, o guardião se apresenta na forma de um bichinho de pelúcia. Além disso, o uso da forma de bichinho de pelúcia conversa com a estética do mangá como um todo, visto que este é um título direcionado ao público feminino adolescente, suas características visuais remetem a algo feminino, delicado, fofo.

O uso da sinédoque serve para destacar a chave e ao mesmo tempo mostrar sua relação com o livro e as cartas encontrados por Sakura. Isso se dá pela forma como os objetos são enquadrados na cena. É possível observar apenas uma parte do livro, porque o livro já havia sido apresentado antes, já a chave aparece por completo.

A hipérbole é aplicada para enfatizar a transformação da chave através do uso das linhas de ação, dos efeitos de luz e sombra, bem como do enquadramento da cena. A pequena chave apresentada no quadro 4 aumenta de tamanho e também muda de forma, representando a liberação dos poderes que são cedidos a Sakura para que ela possa recuperar as cartas perdidas.

As figuras de linguagem utilizadas acentuam a mensagem identificada?

Sim. Principalmente a relação entre a sinédoque e a hipérbole, pois são elas que fazem a ligação entre os objetos e o acontecimento da cena, a chave é apresentada com a sinédoque no quadro 4 e se transforma em báculo através da hipérbole no quadro 7. Um contrato é firmado entre Kero e Sakura no decorrer desta cena, a transformação da chave simboliza também que Sakura recebeu poderes mágicos.

A sinédoque foi aplicada para reforçar a relação entre a chave e o livro, se no quadro tivesse apenas a chave não saberíamos que os poderes recebidos por Sakura estão relacionados ao livro e as cartas que foram perdidas. A chave é o objeto que se transforma para que Sakura receba seus poderes mágicos.

A sinédoque inicia a ação principal da cena e a hipérbole faz o desfecho desta ação. No quadro 7, a chave é apresentada em tamanho maior do que foi apresentada no quadro 4. Além do seu aumento de tamanho, ela também muda de forma e ganha destaque no quadro 7 com seu posicionamento e enquadramento. A hipérbole reforça que aquele objeto é importante na ação que está acontecendo. No quadro 7, a maioria dos elementos, como por exemplo, o enquadramento, linhas de ação, balões, acompanham o efeito da hipérbole, ou seja, do exagero. No entanto, o texto dentro do balão no quadro 7 não aproveita todo o espaço oferecido pelo balão, o texto parece muito formal, destoando da ideia de exagero.

A prosopopeia também contribui para reforçar a mensagem identificada, uma vez que o guardião do livro aparece como um ser animado e reforça a ideia de que as cartas perdidas eram importantes. Além disso, percebe-se por suas ações e palavras que ele tem conhecimento e que também é poderoso, apesar de se mostrar de uma forma inocente. Apesar que existirem limitações nas expressões e movimentos do personagem Kero, visto que sua forma é

simplificada, a prosopopeia foi aplicada de forma adequada para o personagem em questão, isto considerando suas possibilidades de movimento e expressão, no contexto do leitor compreender suas ações e emoções.

Além das figuras de linguagem, o uso de outros elementos da linguagem das HQs também acentua a mensagem percebida, trabalhando inclusive em conjunto com as figuras de linguagem. Por exemplo, existe pouco contraste dos tons de cinza utilizados nos quadros da primeira página (quadros de 1 a 5), já na segunda página (quadros 6 e 7) existe um forte contraste, além de um enquadramento maior da cena, o que enfatiza o uso da hipérbole. A chave que se transforma em báculo é o destaque da cena como um todo, o alto contraste na segunda página representa a explosão de uma luz intensa, o que associado às linhas de ação e o enquadramento ajudam a destacar o objeto báculo.

Outro aspecto que também se altera de uma página para outra são os balões. Na primeira página, percebe-se uma conversa tranquila, já na segunda, as falas de Kero estão carregadas de emoção, o que se pode observar pelo formato dos balões.

Na primeira página (quadros de 1 a 5) tem-se um maior número de quadros, onde os enquadramentos destacam os objetos e os personagens e quase não se identifica o cenário. Na segunda página (quadros 6 e 7), esse aspecto é reforçado com a diferença de que existem apenas dois quadros na página, o quadro 7 toma conta da página toda e dentro dele observamos o quadro 6, que na verdade é uma outra vista da mesma ação, ou seja, os acontecimentos dos dois quadros são simultâneos. Estas características destacam a transformação visual do objeto chave e a transformação simbólica, ou seja, não visual, da personagem Sakura ao receber os poderes mágicos. As diferenças de enquadramento, contraste, balões e dos demais elementos de uma página para outra, acentuam a percepção da importância e magnitude do que acontece no último quadro, ou seja, a transformação da chave em báculo.

Observando a cena como um todo se percebe que a ação que acontece é breve, mas se apresenta ao leitor a diversos aspectos da mesma através dos enquadramentos, transições de quadro, balões etc. Neste caso, a retórica visual é utilizada para enfatizar as ações, os objetos e os personagens envolvidos na cena, culminando em um fechamento grandioso no último quadro da segunda página.

Em função do que foi avaliado, observa-se que o mangaká (autor do mangá) tem conhecimento e domínio do uso das figuras de linguagem, por isso utilizou deste recurso para enfatizar a mensagem transmitida pela cena.

5.2.1. Análise de Rurouni Kenshin

5.2.1.1. Contexto

Kenshin é um antigo samurai que agora vaga como um andarilho em busca de redenção. Ele conheceu Kaoru, dona de um dojo (local onde se treina a arte da espada), que está em busca do Battousai, o retalhador, que foi um samurai que matou milhares de pessoas na era Tokugawa (período da história do Japão entre 1603-1868). Este Battousai estaria aterrorizando a cidade matando pessoas e dizendo utilizar o estilo de luta Kamiya Kashin (um estilo de luta de espada) que é ensinado por Kaoru em seu dojo. Hiruma é o homem que diz ser o Battousai, o retalhador. Ele junto de seu irmão Kiheh planejaram tomar o dojo de Kaoru, difamando seu estilo de luta e fazendo com que ninguém mais quera treinar no dojo. Kiheh tentou comprar o dojo de Kaoru, mas ela não aceitou, então Kiheh invade o dojo com Hiruma e seus capangas. Kenshin que já desconfiava da situação, chega ao local para ajudar Kaoru. Após derrotar todos os capangas com poucos golpes, sobrando apenas Hiruma, Kenshin revela ser o verdadeiro Battousai e conta que seu estilo de luta é o Hiten Mitsurugi Ryu (um outro estilo de luta de espada). Então Hiruma decide lutar com Kenshin para que apenas um deles seja chamado de Battousai.

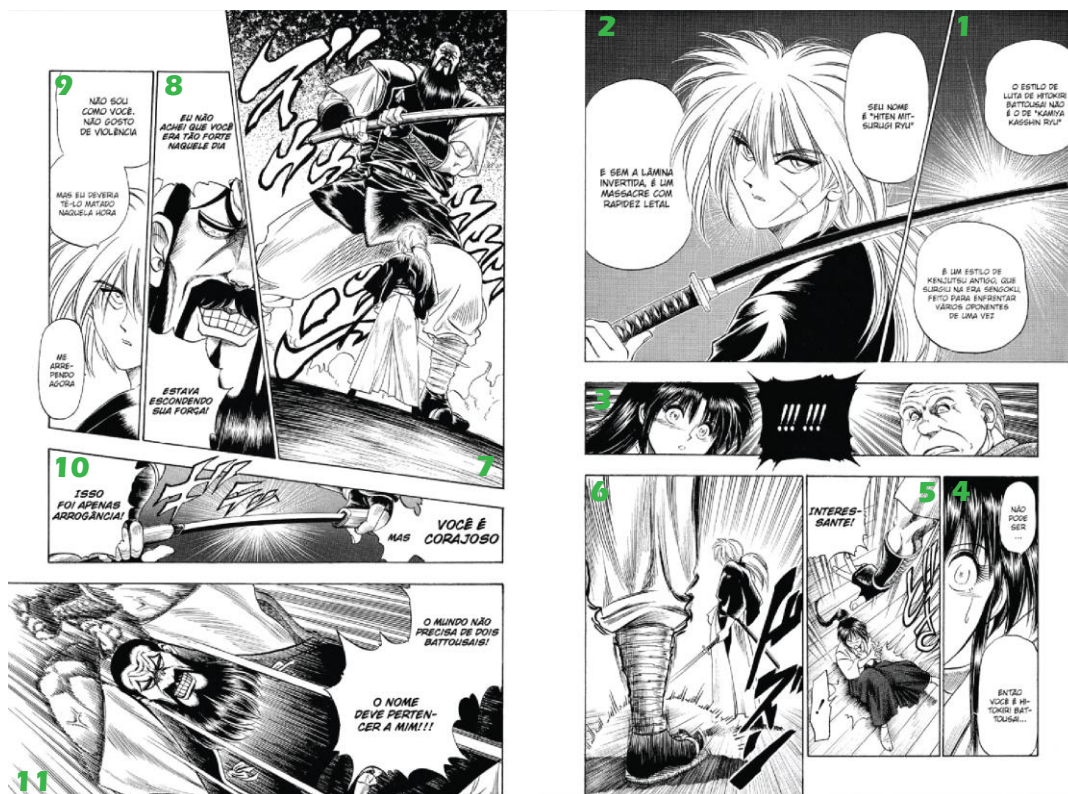
A seguir está descrita a análise completa, Mensagem Plástica (figuras 55,56,57 e 58) Mensagem Linguística (figuras 59 e 60) e Mensagem Icônica (figura 61):

Mensagem Plástica - Fluxo de leitura



Figura 55 - Análise Rurouni Kenshin. Mensagem Plástica - Fluxo de leitura.

Mensagem Plástica



Enquadramento

- 1 - Plano Detalhe / Ângulo Normal
- 2 - Primeiro Plano / Ângulo Normal
- 3 - Primeiríssimo Plano / Ângulo Normal
- 4 - Plano Detalhe / Ângulo Normal
- 5 - Plano Inteiro / Ângulo Plongée
- 6 - Plano Inteiro / Ângulo Contra-Plongée
- 7 - Plano Médio / Ângulo Contra-Plongée
- 8 - Plano Detalhe / Ângulo Contra-Plongée
- 9 - Plano Detalhe / Ângulo Plongée
- 10 - Plano Detalhe / Ângulo Normal
- 11 - Meio Primeiro Plano / Ângulo Contra-Plongée

Requadro

- 1 - Requadro poligonal
- 2 - Requadro poligonal
- 3 - Requadro retangular
- 4 - Requadro retangular
- 5 - Requadro retangular
- 6 - Requadro retangular
- 7 - Requadro poligonal
- 8 - Requadro poligonal
- 9 - Requadro poligonal
- 10 - Requadro poligonal
- 11 - Requadro poligonal

Transição de quadros

- 1 - 2 - Aspecto a aspecto
- 2 - 3 - Sujeito a sujeito
- 3 - 4 - Aspecto a aspecto
- 4 - 5 - Momento a momento
- 5 - 6 - Ação a ação
- 6 - 7 - Ação a ação
- 7 - 8 - Aspecto a aspecto
- 8 - 9 - Aspecto a aspecto
- 9 - 10 - Aspecto a aspecto
- 10 - 11 - Ação a ação

Figura 56 - Análise Rurouni Kenshin. Mensagem Plástica - Enquadramento, Requadro e Transição de quadros.

Mensagem Plástica



Expressão Facial e corporal

- 2 - Kenshin: A expressão facial indica seriedade, a expressão corporal indica tranquilidade
- 3 - Kaoru: A expressão facial indica surpresa
Kiheh: A expressão facial indica espanto
- 4 - Kaoru: A expressão facial indica inquietação
- 5 - Kaoru: A expressão facial e corporal indicam dor
- 6 - Kenshin: A expressão corporal indica prontidão
- 7 - Hiruma: A expressão facial indica sagacidade, a expressão corporal indica prontidão
Kenshin: A expressão corporal indica prontidão
- 8 - Hiruma: A expressão facial indica sagacidade
- 9 - Kenshin: A expressão facial indica seriedade
- 11 - Hiruma: A expressão facial e corporal indicam raiva

Figura 57 - Análise Rurouni Kenshin. Mensagem Plástica - Expressão facial e corporal.

Mensagem Plástica



Linhas de ação e emoção

3 - Linhas de emoção - enfatizam o efeito surpresa da cena

5 - Linhas de ação - indicam movimento

6 - Linhas de ação - indicam movimento

10 - Linhas de ação - indicam movimento

11 - Linhas de ação - indicam movimento

Figura 58 - Análise Rurouni Kenshin. Mensagem Plástica - Linhas de ação e emoção.

Mensagem Linguística



Conteúdo Linguístico

1 - Kenshin explica que o estilo de luta do verdadeiro Battousai não é o Kamiya Kashin e sim um estilo mais antigo

2 - Kenshin fala que o verdadeiro estilo de luta do Battousai é Hiten Mitsurugi Ryu. Ele explica que sua espada possui a lâmina ao contrário, e por esse motivo não matou os adversários ali presentes

4 - Incredula, Kaoru percebe que Kenshin é o verdadeiro Battousai

5 - Hiruma expressa interesse na situação

8 - Hiruma relembra que se encontrou com Kenshin anteriormente e ele não parecia tão forte, deduziu que ele estava contendo sua força

9 - Kenshin explica que não gosta de violência, mas se arrepende de não ter matado Hiruma anteriormente.

10 - Hiruma elogia a coragem de Kenshin, mas diz que ele está sendo arrogante

11 - Hiruma diz que não precisam existir dois battousais e que o nome deve pertencer a ele e não a Kenshin

Figura 59 - Análise Rurouni Kenshin. Mensagem Linguística - Conteúdo linguístico

Mensagem Linguística



Localização do texto

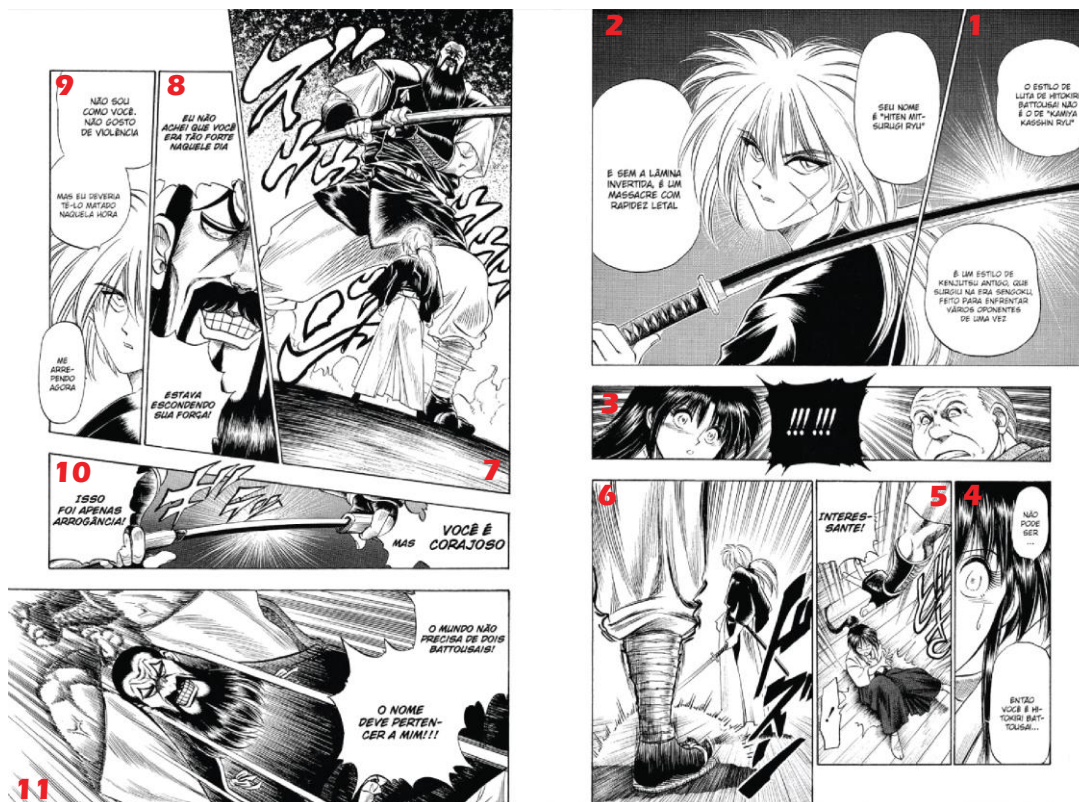
- 1 - Balão-fala
- 2 - Balão-fala
- 3 - Balão-mudo
- 4 - Balão-fala
- 5 - Balão-berro / Balão-mudo
- 6 - Onomatopéia (sem tradução)
- 7 - Onomatopéia (sem tradução)
- 8 - Balão-berro / Onomatopéia (sem tradução)
- 9 - Balão-duplo / Balão-fala
- 10 - Balão-berro / Onomatopéia (sem tradução)
- 11 - Balão-berro / Balão-duplo

Relação texto-imagem

- 1 - Específica da palavra
- 2 - Específica da palavra
- 3 - Específica da imagem
- 4 - Interseccional
- 5 - Específica da imagem
- 6 - Monatgem
- 7 - Montagem
- 8 - Específica da palavra
- 9 - Específica da palavra
- 10 - Específica da palavra
- 11 - Interseccional

Figura 60 - Análise Rurouni Kenshin. Mensagem Linguística - Localização do texto, Relação texto-imagem

Mensagem Icônica



Signos Iconicos - significados de primeiro nível / conotações de segundo nível

Espada - luta, corte / força
 Homem baixo e magro - masculino / sem força
 Mulher - feminina / frágil
 Homem idoso - masculino / sábio
 Homem alto musculoso - masculino / forte

Figuras de linguagem

2/6/7/9 - Antítese - apesar da aparência fragil Kenshin é muito forte
 5 - Sinédoque - ve-se apenas o braço de Hiruma, mas sabemos de quem se trata
 6 - Sinédoque - ve-se apenas a perna de Hiruma, mas sabemos de quem se trata
 7 - Hiperbole - Hiruma é apresentado de forma a comparar seu tamanho com o de Kenshin
 10 - Sinédoque - ve-se parte de uma espada, sabe-se que é a espada de Hiruma

Figura 61 - Análise Rurouni Kenshin. Mensagem Icônica - Signos icônicos, Figuras de linguagem.

5.2.1.2. Mensagem geral

Qual a mensagem identificada?

A mensagem transmitida pela cena é de que Kenshin é o verdadeiro Battousai, o retalhador, e que ele está ali para derrotar Hiruma, samurai que diz ser o Battousai e deseja tomar o dojo de Kaoru. A representação de Kenshin não

lhe confere um porte físico e estatura de alguém forte, por isso a notícia de que ele é o verdadeiro Battousai causou tanto surpresa. Já seu adversário Hiruma aparenta ser mais forte fisicamente. Uma leitura simplificada dessa mensagem é a de que as aparências enganam, apesar de Kenshin parecer e agir como um simples andarilho, na verdade ele é um temido samurai que mantém sua identidade em segredo.

5.2.1.3. Análise Retórica

Quais as figuras de linguagem utilizadas?

Sinédoque: relaciona algo usando uma de suas partes ou seu inverso. A sinédoque foi aplicada nos quadros 5 e 6, onde apenas partes do corpo do personagem Hiruma são apresentadas, o braço e a perna respectivamente, mas ainda assim é possível reconhecê-lo, pois o personagem já foi apresentado anteriormente na história. A sinédoque também foi aplicada no quadro 10, onde se observa uma espada sendo desembainhada e é possível perceber que a espada pertence à Hiruma.

Hipérbole: exagera objetos ou personagens. A hipérbole foi aplicada no quadro 7 com o exagero da imagem do personagem Hiruma.

Antítese: relaciona dois conceitos opostos. A antítese é aplicada no próprio personagem Kenshin. Apesar de parecer que ele é fisicamente fraco e frágil, na verdade ele é o verdadeiro Battousai, o samurai mais temido da história.

Como estas figuras foram aplicadas?

O uso da sinédoque causa suspense na cena, apenas partes do corpo de Hiruma são apresentadas inicialmente. Ela também serve para apresentar a situação inicial onde Hiruma havia ido ao dojo para tomá-lo de Kaoru. Ao Kenshin se revelar como Battousai, Hiruma joga a moça de lado e parte para o confronto com Kenshin. Em ambos os quadros, se vê apenas um dos membros de Hiruma, sendo que o ângulo de câmera e o enquadramento no quadro 5 demonstram a superioridade de Hiruma em relação a Kaoru. No quadro 6, a mesma analogia é aplicada através do enquadramento e do posicionamento dos personagens, no entanto, a postura de Kenshin mostra que ele não se sente acuado diante da situação. No quadro 10, a sinédoque é aplicada para dar destaque à ação de Hiruma de desembainhar a sua espada, sendo um sinal de que ele está pronto para lutar com Kenshin. Isto é apresentado através do enquadramento e do posicionamento da espada no quadro 10. É possível saber

que a espada pertence à Hiruma, porque no quadro 7 o vemos com a espada ainda na bainha e Kenshin já estava com sua espada desembainhada, além disso é possível perceber parte das mãos de Hiruma no quadro.

A hipérbole é aplicada para completar a ideia iniciada com o uso da sinédoque. No quadro 7, o personagem Hiruma é apresentado de corpo inteiro, isto com o uso do enquadramento e do posicionamento, assim, ele parece maior do que Kenshin, evidenciando a diferença física entre os dois.

A antítese foi aplicada diretamente a um único personagem, Kenshin. Diferente de Hiruma, Kenshin é pequeno e magro, sua aparência chega a parecer feminina, no entanto ele demonstra grande poder e habilidade com a espada ao derrotar todos os capangas que estavam junto de Hiruma. A concepção não usual, por aparentar ser oposta, de domínio da habilidade de luta com a espada versus um porte físico esguio são aplicadas ao personagem.

As figuras de linguagem utilizadas acentuam a mensagem identificada?

Sim. O uso da sinédoque e da hipérbole em sequência apresenta o personagem Hiruma e destaca suas características físicas. Com todo o destaque de Hiruma, o fato de ele não ser o Battousai é surpreendente, pois visualmente ele aparenta ser mais forte do que Kenshin.

Em contra partida, Kenshin, que é o verdadeiro Battousai, é representado como um homem de aparência frágil. A antítese aqui aplicada serve não somente para quebrar o estereótipo de que o guerreiro poderoso precisa ser grande e musculoso, mas também para mostrar que o poder (neste caso diz respeito a técnica) esta relacionada à habilidade e não somente ao porte físico.

As linhas de ação são utilizadas diversas vezes para enfatizar os movimentos rápidos e fortes de Hiruma. Apesar da maioria dos quadros destacarem o porte físico de Hiruma, observa-se pela postura e falas de Kenshin que ele não está preocupado em ter que lutar com Hiruma. Este fato é respaldado pelo formato dos balões, o que demonstra que a fala de Kenshin é tranquila e a de Hiruma é enérgica.

A cena como um todo é carregada de tensão. As linhas de ação, enquadramentos e o forte contraste entre preto e branco acentuam a tensão da cena, criando um clima sombrio. No entanto, o grande destaque da cena está no diálogo, é ele que revela a informação mais importante, ou seja, a de que Kenshin é o Battousai.

A partir destas observações conclui-se que o mangaká tem domínio do uso das figuras de linguagem, principalmente como ele aplicou a antítese na

composição do personagem Kenshin, contrapondo uma aparência frágil e uma personalidade tranquila com um grande poder e um passado obscuro.

5.2.2. Análise One Piece

5.2.2.1. Contexto

Luffy se envolve em uma briga com um grupo de bandidos por defender o bando de piratas de Shanks. Shanks chega à cidade com sua tripulação e os dois grupos se enfrentam. Vendo que estava perdendo, Higuma, líder dos bandidos da montanha, toma Luffy como refém e foge para o mar. Como não precisava mais de Luffy, Higuma o joga no mar para fugir sozinho, mas um monstro marinho aparece e devora Higuma e seu barco. Devido a um poder que Luffy adquiriu ele não consegue nadar no mar, assim, quando o monstro estava prestes a devorá-lo ele é salvo por Shanks. Shanks afugenta o monstro apenas com seu olhar, no entanto, para salvar Luffy, ele perdeu um braço.

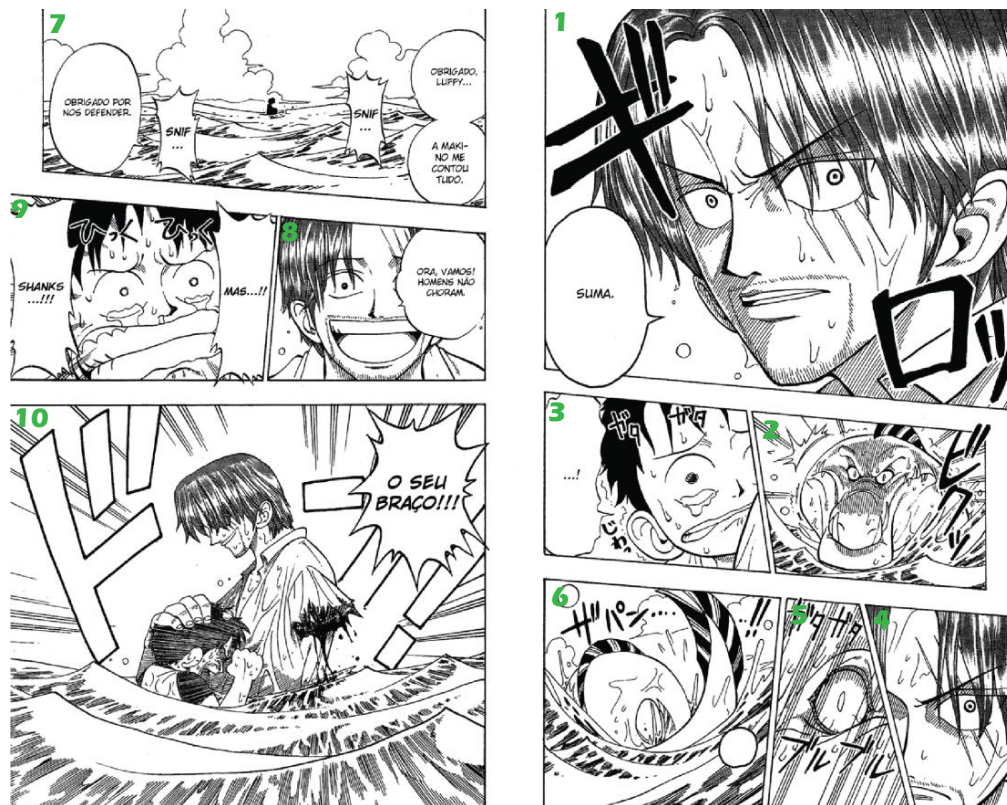
A seguir está descrita a análise completa, Mensagem Plástica (figuras 62,63,64 e 65) Mensagem Linguística (figuras 66) e Mensagem Icônica (figura 67):

Mensagem Plástica - Fluxo de leitura



Figura 62 - Análise One Piece. Mensagem Plástica - Fluxo de leitura

Mensagem Plástica



Enquadramento

- 1 - Primeiríssimo Plano / Ângulo Normal
- 2 - Primeiríssimo Plano / Ângulo Normal
- 3 - Plano Detalhe / Ângulo Normal
- 4 - Plano Detalhe / Ângulo Normal
- 5 - Plano Detalhe / Ângulo Normal
- 6 - Primeiro Plano / Ângulo Normal
- 7 - Plano Geral / Ângulo Normal
- 8 - Plano Detalhe / Ângulo Normal
- 9 - Plano Detalhe / Ângulo Normal
- 10 - Meio Primeiro Plano / Ângulo Normal

Requadro

- 1 - Requadro poligonal com um lado sem borda
- 2 - Requadro poligonal
- 3 - Requadro poligonal
- 4 - Requadro poligonal com um lado sem borda
- 5 - Requadro poligonal com um lado sem borda
- 6 - Requadro poligonal com um lado sem borda
- 7 - Requadro poligonal com um lado sem borda
- 8 - Requadro poligonal

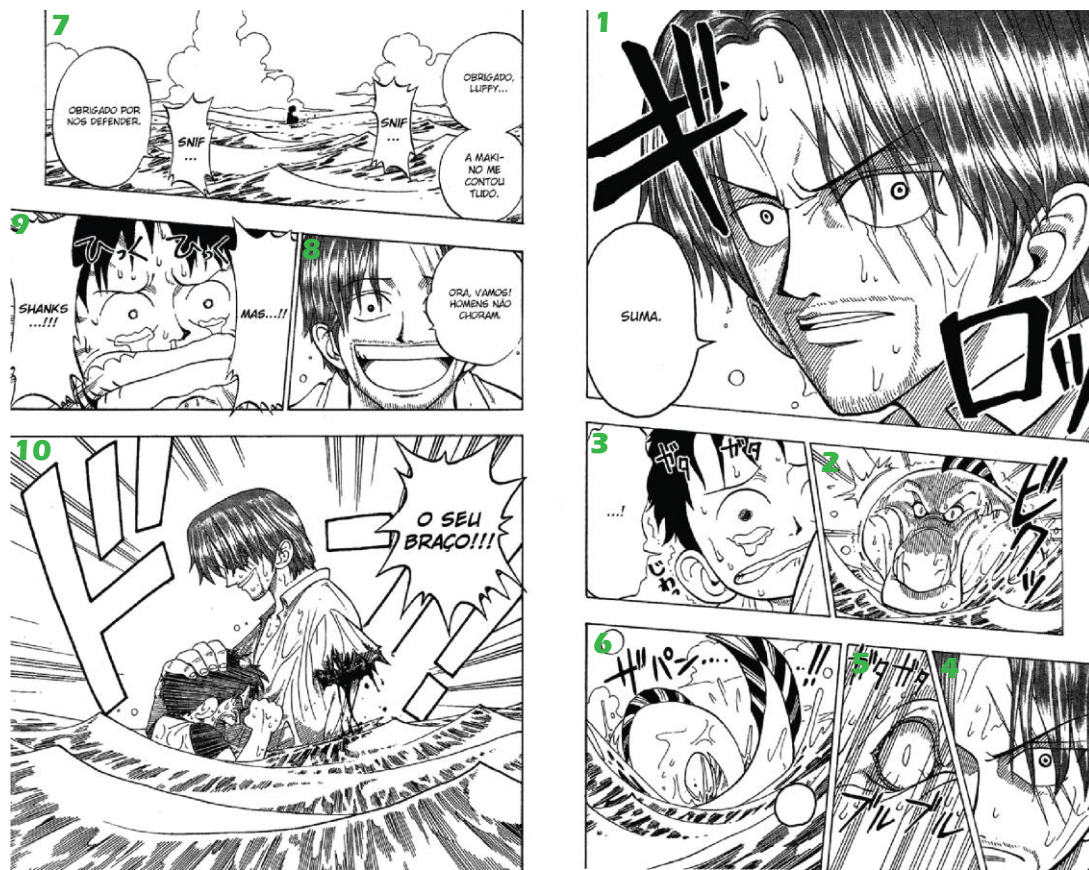
- 9 - Requadro poligonal com um lado sem borda
- 10 - Requadro retangular com dois lados sem borda

Transição de quadros

- 1 - 2 - Sujeito a sujeito
- 2 - 3 - Sujeito a sujeito
- 3 - 4 - Sujeito a sujeito
- 4 - 5 - Sujeito a sujeito
- 5 - 6 - Ação a ação
- 6 - 7 - Aspecto a aspecto
- 7 - 8 - Aspecto a aspecto
- 8 - 9 - Sujeito a sujeito
- 9 - 10 - Ação a ação

Figura 63 - Análise One Piece. Mensagem Plástica - Enquadramento, Requadro, Transição de quadros

Mensagem Plástica

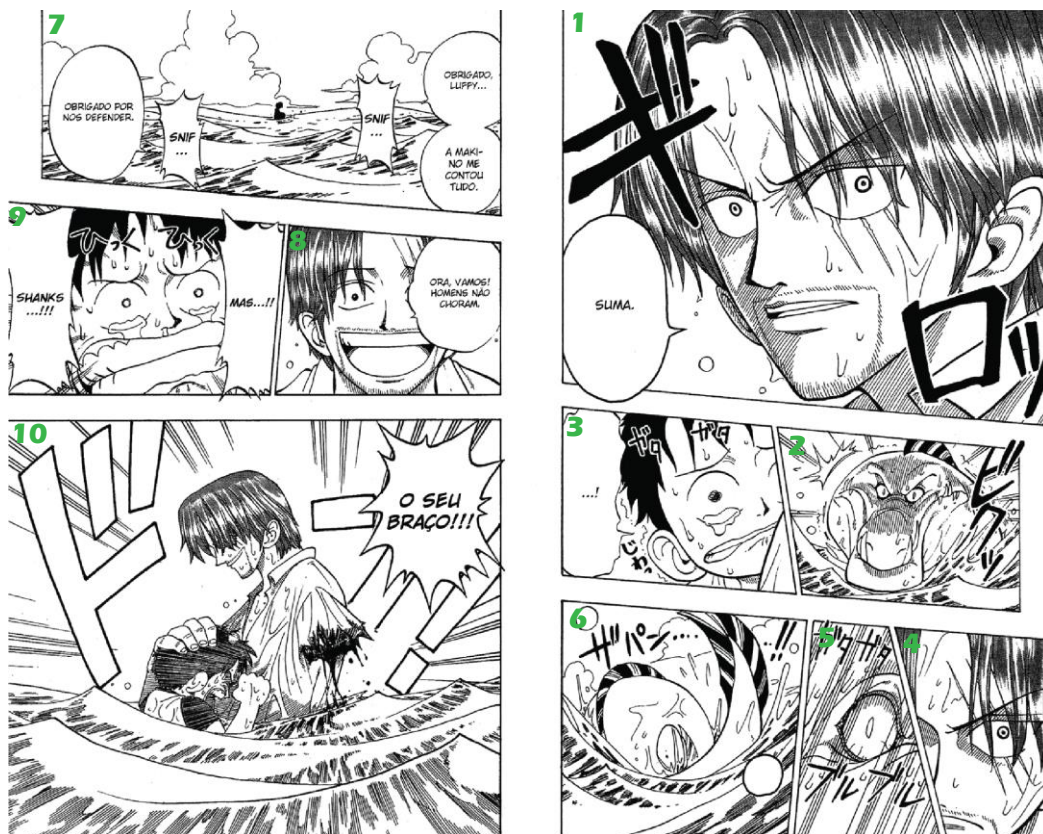


Expressão Facial e corporal

- 1 - Shanks: a expressão facial: indica raiva
- 2 - Monstro: a expressão facial indica medo
- 3 - Luffy: a expressão facial indica tristeza
- 4 - Shanks: a expressão facial indica seriedade
- 5 - Monstro: a expressão facial indica terror
- 8 - Shanks: a expressão facial indica alegria
- 9 - Luffy: a expressão facial indica tristeza
- 10 - Luffy: a expressão facial indica aflição / Shanks: a expressão facial indica satisfação

Figura 64 - Análise One Piece. Mensagem Plástica - Expressão facial e corporal

Mensagem Plástica



Linhas de ação e emoção

3 - Linhas de ação - Indicam movimento

5 - Linhas de emoção - Indicam tensão

10 - Linhas de emoção - Indicam tensão

Figura 65 - Análise One Piece. Mensagem Plástica - Linhas de ação e emoção

Mensagem Linguística



Conteúdo Linguístico

- 1 - Shanks ordena que o monstro saia dali
- 7 - Shanks agradece a Luffy por ele ter defendido o bando (grupo de piratas) enquanto eles estavam fora
- 8 - Shanks diz a Luffy que homens não choram
- 9 - 10 - Luffy contesta a fala de Shanks questionando-o sobre seu braço



Localização do texto

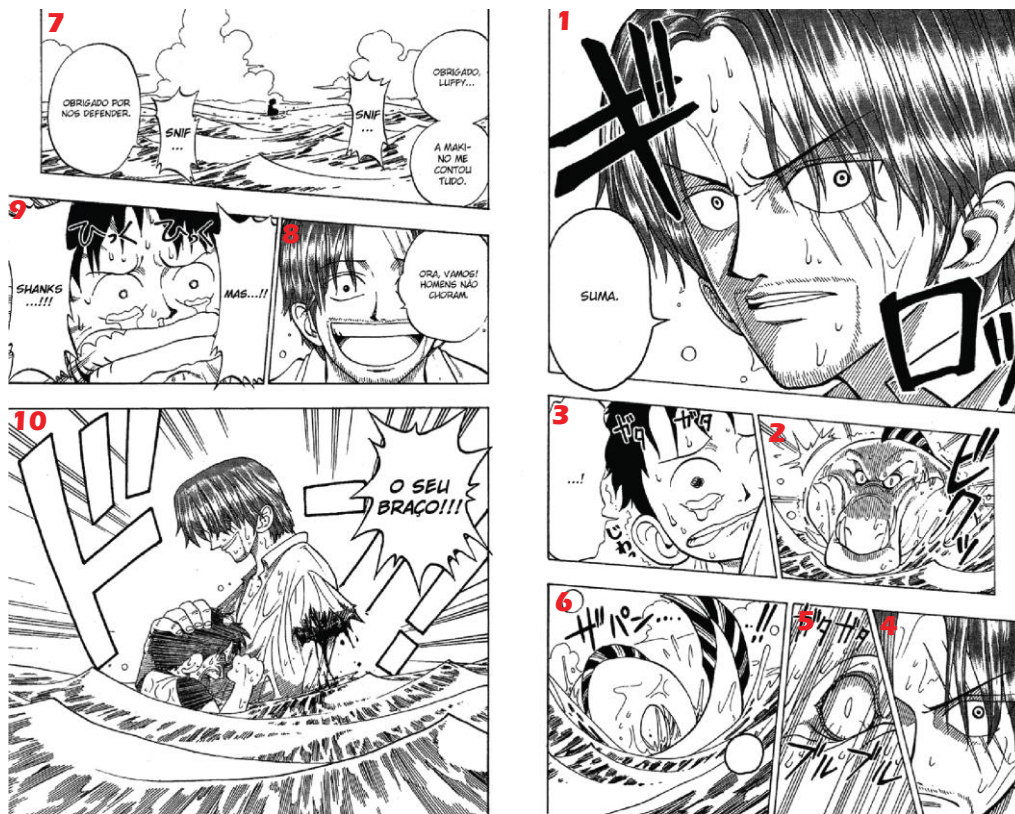
- 1 - Balão-fala / onomatopéia (sem tradução)
- 2 - Onomatopéia (sem tradução)
- 3 - Balão-mudo / onomatopéia (sem tradução)
- 5 - Onomatopéia (sem tradução)
- 6 - Onomatopéia (sem tradução)
- 7 - Balão-fala / Balão duplo / Balão-berro
- 8 - Balão-fala
- 9 - Balão-berro
- 10 - Balão-berro

Relação texto-imagem

- 1 - Interseccional
- 2 - Específica da imagem
- 3 - Específica da imagem
- 5 - Específica da imagem
- 6 - Específica da imagem
- 7 - Específica da palavra
- 8 - Específica da palavra
- 9 - Interseccional
- 10 - Duo-específica

Figura 66 - Análise One Piece. Mensagem Linguística - Conteúdo Linguístico, Localização do texto, Relação texto-imagem

Mensagem Icônica



Signos Iconicos - significados de primeiro nível / conotações de segundo nível

Homem - masculino / destemido

Menino - criança / inocente

Monstro - assustador / perigo

Mar - praia / perigo

Figuras de linguagem

5 - Sinédoque - ve-se apenas o olho do monstro, mas é possível reconhecê-lo

10 - Antítese - apesar de ter perdido um braço, o personagem age tranquilamente

Figura 67 - Análise One Piece. Mensagem Icônica - Signos icônicos, Figuras de linguagem.

5.2.2.2. Mensagem Geral

Qual a mensagem identificada?

A mensagem percebida é de que Shanks é um personagem forte e destemido. Primeiramente, ele afugenta o monstro marinho com apenas um comando e um olhar, sem precisar lutar. No entanto, Shanks acaba por perder um dos braços para salvar Luffy. Shanks minimiza a situação, como se aquilo não fosse algo grave, mais

uma vez reforçando sua força e determinação. Percebe-se que Luffy é importante para Shanks, uma vez que ele não hesitou em salvar o garoto mesmo a um alto custo para ele.

Quais as figuras de linguagem utilizadas?

Sinédoque: relaciona algo usando uma de suas partes ou seu inverso. A sinédoque foi aplicada no quadro 5, onde se observa apenas o olho do monstro marinho, mas é possível reconhecê-lo.

Antítese: relaciona dois conceitos opostos. A antítese foi aplicada no quadro 10, onde Shanks aparece sem um braço, no entanto sua expressão é de tranquilidade.

Como estas figuras foram aplicadas?

A sinédoque foi aplicada para reforçar a reação do monstro em relação à Shanks, o monstro já havia sido ameaçado por ele verbalmente, mas quando Shanks encara o monstro é que ele de fato se sente ameaçado, é possível observar isso no destaque dado, através do enquadramento, ao olhar de ambos os personagens nos quadros 4 e 5. Além disso, as linhas de ação reforçam a sensação de medo transmitida pelo monstro, como se ele já estivesse se movimentando para fugir.

A antítese foi aplicada no último quadro da cena, quadro 10, relacionando o fato de Shanks ter perdido um braço ao salvar Luffy e ao mesmo tempo estar agindo normalmente e de maneira calma. O desfecho da cena é inesperado, visto que Shanks em nenhum momento demonstrou dor ou fraqueza.

As figuras de linguagem utilizadas acentuam a mensagem identificada?

Sim. A sinédoque apresenta o primeiro indicio da força e do poder de Shanks, seu olhar foi capaz de afugentar o monstro marinho que já havia devorado um homem e seu barco. O destaque no olhar do monstro deixa transparecer todo seu medo. E a antítese confirma o quanto Shanks é destemido, mesmo tendo perdido um braço ele se manteve calmo e sua prioridade era tranquilizar Luffy. As duas figuras de linguagem se conectam para enfatizar a força do personagem Shanks.

A cena é rápida, existe pouco diálogo e o foco está na ação dos personagens. Durante a cena, percebe-se que o garoto Luffy está apavorado com a situação e no último quadro da cena descobre-se o motivo do desespero de Luffy, ainda se recuperando do susto de quase ser devorado pelo monstro, ele vê seu amigo Shanks perder um braço para salvá-lo.

A cena tem um grande enfoque nas emoções dos personagens. Na primeira página quase não há falas, os enquadramentos dão destaque às expressões e às ações dos personagens. Na segunda página, o breve diálogo entre Luffy e Shanks prepara o espectador para o impacto do último quadro, onde Shanks aparece sem um braço, pois este quadro ocupa quase metade da página, bem como o enquadramento em meio primeiro plano favorece observar a interação entre os dois personagens, interação esta ressaltada por linhas de emoção.

A antítese é construída através de todos os quadros, em nenhum momento Shanks demonstra dor ou sofrimento apesar de ter perdido um braço, em um primeiro momento ele se mantém firme com o objetivo de afugentar o monstro, e em um segundo momento, ele age de forma descontraída tentando acalmar Luffy. É possível perceber a diferença nas emoções de Shanks e Luffy através de seus balões de fala, em todo momento que Shanks fala com Luffy sua fala é calma, já Luffy aparenta estar desesperado.

O autor faz bom uso das figuras de linguagem ao utilizá-las em conjunto para aumentar o impacto da imagem do último quadro. A sinédoque oferece uma pista de quão forte Shanks é e a antítese confirma esta característica do personagem. A sinédoque enfatiza a exibição da emoção do monstro, além disso, os demais quadros, destacando através de planos detalhe os olhos dos personagens, e conseqüentemente, suas emoções dos demais personagens. O autor instiga o leitor ao apresentar o desfecho da luta apenas no último quadro da página, onde, através da antítese, o leitor se surpreende com a reação normal de desespero de Luffy e de calma de Shanks pela vitória sobre o monstro, mesmo às custas da perda de um braço.

5.3. Síntese das análises

Neste capítulo serão discutidos os resultados obtidos durante as análises, a fim de relacionar o uso da retórica nas três amostras.

A primeira relação entre as três amostras são as figuras de linguagem utilizadas:

- Antítese: foi observada em 2 das 3 amostras.
- Hipérbole: foi observada em 2 das 3 amostras.
- Prosopopeia: foi observada em 1 das 3 amostras.
- Sinédoque: foi observada nas 3 amostras.

Apesar de aplicadas em contextos diferentes, estas figuras de linguagem cumprem semelhante função de destacar e reforçar ações e emoções dos personagens nos quadros onde foram aplicadas.

Contrapondo o uso da hipérbole nas duas amostras em que ela foi identificada, percebe-se que, na amostra 1 (Sakura Card Capstors), a hipérbole tem função de enfatizar um acontecimento através de um objeto, o báculo, que anteriormente foi apresentado como uma pequena chave, através do qual Sakura recebe seus poderes mágicos. Já na amostra 2 (Rurouni Kenshin), a hipérbole foi aplicada a um personagem, Hiruma, a fim de reforçar a diferença de porte físico entre ele e o protagonista Kenshin.

Em ambos os casos, a hipérbole foi precedida do uso da sinédoque. Na amostra 1, a sinédoque apresenta a chave, que mais tarde se transforma em báculo. Neste caso, o mangaká destaca o objeto, pois ele faz parte de um acontecimento importante da cena. Na amostra 2, a sinédoque apresenta o próprio personagem Hiruma através de partes de seu corpo, que mais tarde aparece por inteiro. O mangaká, neste caso, gerou suspense na cena, apresentando o personagem aos poucos, além disso, ele relaciona estas partes do corpo do personagem Hiruma com outros personagens. Na amostra 3 (One Piece), a sinédoque também foi aplicada em conjunto com outra figura de linguagem, neste caso, a antítese. No entanto, nesta amostra, a sinédoque não apresenta parte de algo físico que mais tarde será apresentado por inteiro ou maior, mas ela oferece uma pista de uma característica de um personagem, que mais tarde é confirmada pelo uso da antítese. O mangaká, ao destacar o olhar de medo do monstro, sugere o quanto Shanks é forte e destemido.

No caso do uso da antítese, observa-se sua aplicação de duas formas diferentes. Na amostra 2, ela é aplicada diretamente ao personagem Kenshin. Neste caso, a antítese relaciona dois conceitos opostos poder (neste contexto, relacionado à técnica de luta) e porte físico. Geralmente os guerreiros poderosos são associados ao arquétipo de homens altos e musculosos, no entanto, Kenshin é um homem pequeno e magro, sua aparência não demonstra seu poder, apesar de ele ser o samurai mais temido da história. O mangaká trabalha a ideia de que as aparências enganam, pois o protagonista Kenshin não aparenta ser poderoso fisicamente. Como esta aplicação foi feita diretamente na construção do personagem, a antítese permeará toda a história sempre que o personagem Kenshin aparecer. Já na amostra 3, a antítese também é aplicada a um personagem, no entanto, ela relaciona duas situações que só estão presentes naquele quadro, o fato de Shanks ter perdido um braço e estar agindo calmamente apesar do ocorrido. Além disso, como citado anteriormente, o uso da antítese foi precedido do uso da sinédoque, que oferece uma pista da força de Shanks, destacando a reação de medo do monstro através de seu olhar ao encarar Shanks.

Por fim, temos o uso da prosopopeia em uma das amostras, na qual ela é aplicada a um personagem em específico, neste caso, o personagem Kero, apresentado na forma de um bichinho de pelúcia e que age como um ser humano. Conferir características e emoções humanas a um personagem inanimado faz com que o leitor possa se identificar com esse personagem, mesmo ele não sendo humano. Esta figura também permeará toda a história, uma vez que ela associa o comportamento humano ao personagem Kero. É comum observar o uso desta figura de linguagem em animações, jogos e HQs, bem como também nos mangás.

Mesmo em situações em que a mesma figura de linguagem foi utilizada, a mensagem percebida depende também dos demais elementos utilizados, ou seja, dos enquadramentos, das transições de quadros, das falas e dos demais elementos aplicados aos quadros, os quais atuando em conjunto com as figuras geram a mensagem percebida pelo leitor. Na amostra 1, no quadro 7, onde a hipérbole é aplicada, observa-se que os demais elementos aplicados ao quadro reforçam a ideia de exagero e destaque dado pela figura de linguagem. No quadro tem-se o enquadramento no qual o báculo é centralizado e a personagem Sakura posicionada logo abaixo dele (primeiro plano), a vista do quadro é de cima para baixo (ângulo plongée), como se o leitor observasse o báculo e a personagem estando acima deles. Há ausência do requadro, que faz com que o quadro transborde na página toda. Os efeitos de luz e sombra representam uma explosão de luminosidade e o formato do balão indica uma fala vigorosa. Na amostra 2, quadro 7, onde também foi aplicada a hipérbole, os demais elementos do quadro colaboram para a ideia de exagero, além de enfatizar a diferença física entre os personagens. O enquadramento exibe os dois personagens de corpo inteiro (plano médio), os personagens são apresentados de baixo para cima (ângulo contra plongée), os personagens estão posicionados um de frente para outro, as onomatopeias circulam os personagens como representassem um som assustador e o requadro sem uma das bordas permite o quadro vazar para fora da página. Portanto, na amostra analisada, observa-se que ao utilizar a mesma figura de linguagem em contextos diferentes, pode-se obter resultados diferentes, pois as figuras estão também associadas aos demais elementos utilizados no quadro.

Em todas as amostras foi observado o uso de figuras de linguagem combinadas, onde cada uma das figuras contribui para a mensagem percebida pelo leitor. Na amostra 2, o uso da sinédoque nos quadros 5 e 6 oferece uma pista de como é o personagem Hiruma, e também apresenta como ele se relaciona com os demais personagens, criando um clima de suspense. Em seguida no quadro 7, Hiruma é apresentado por inteiro, destacando assim, através da hipérbole, a diferença física entre Hiruma e Kenshin. Na amostra 3, o uso da sinédoque no quadro 5 oferece uma pista da força do personagem Shanks, mas só é possível confirmar esta força quando se chega ao quadro 10, em que foi aplicada a antítese, onde observa-se o personagem Shanks sem um braço, mas ainda assim tranquilo.

Os demais quadros, onde não foram encontradas figuras de linguagem, também são importantes para construir a mensagem percebida pelo leitor, uma vez que apresentam personagens, objetos e falas que compõem o contexto da cena e que posteriormente podem ser referenciados nos quadros onde as figuras de linguagem foram aplicadas. Apesar dos diferentes contextos, o uso das figuras de linguagem em determinados quadros serve para enfatizar acontecimentos importantes dentro das cenas. No caso das três amostras analisadas, as sequências de quadros escolhidas são os pontos de virada do primeiro capítulo de cada mangá avaliado. Sendo assim, estas são cenas com acontecimentos importantes e que determinam o interesse do leitor em prosseguir ou não com a leitura do mangá. Estas cenas representam um momento na história em que o mangaká utilizará de todos os recursos possíveis para surpreender o leitor.

Além disso, ao observar as diferenças nas amostras analisadas, percebe-se que cada uma delas apresenta ao leitor algo importante para a história. Na amostra 1, se revela como Sakura recebeu seus poderes mágicos, sendo que daquele momento em diante, ela se torna um *card captor* e isso se estende por toda a história. Na amostra 2, o leitor descobre que Kenshin é o verdadeiro Battousai, o que muda completamente sua visão sobre o protagonista e cria uma nova expectativa sobre o mesmo, os acontecimentos posteriores a este momento são mais complexos e densos do que os apresentados até anteriormente. Na amostra 3, se apresenta o momento em que Luffy compreende o quanto Shanks é forte e o quanto o mar é perigoso, no entanto, isso faz com que ele sinta mais vontade de ser um pirata. Os três momentos têm impacto na história e por isso foram enfatizados, visual e textualmente.

6. Conclusões

A partir da análise realizada pode-se concluir que:

- A retórica visual é utilizada em mangás, principalmente através do uso de figuras de linguagem.
- As figuras de linguagem podem ser aplicadas a momentos importantes dentro da narrativa, sendo utilizadas para enfatizar acontecimentos que impactam nas histórias daquele ponto em diante.
- As figuras de linguagem podem ser aplicadas em conjunto, completando e ampliando os significados umas das outras.
- As figuras de linguagem podem ser aplicadas de maneira momentânea (quando aplicadas em quadros ou situações específicas), por exemplo,

na amostra 1 a sinédoque é aplicada especificamente ao quadro 4, destacando o livro e a chave, ou de maneira continua (quando aplicadas na construção de personagens), por exemplo, na amostra 2, a antítese é aplicada a caracterização do personagem Kenshin, o qual participa de todo o desenrolar da história.

- As mesmas figuras de linguagem podem ser utilizadas tanto em contextos quanto com objetivos diferentes.
- A mensagem percebida pelo leitor não depende apenas das figuras de linguagem, mas também depende dos demais elementos (enquadramento, requadro, falas, linhas de ação etc.) aplicados aos quadros.

7. Considerações finais

O objetivo principal desta dissertação era identificar como a retórica visual é utilizada no mangá, este objetivo, no contexto de uma pesquisa exploratória, foi atingido, uma vez que foi identificado e descrito o uso da retórica visual dos mangás analisados. Para atingir o objetivo principal foi necessário também atingir os objetivos específicos em sua totalidade.

Em termos do objetivo específico n. 1, foi elaborado um protocolo de análise para HQs com base no modelo de análise de imagem de Joly (2007), cujo qual é dividido em análise da mensagem plástica, da mensagem linguística e da mensagem icônica. Para cada uma destas mensagens foram selecionadas elementos das HQs que estivessem relacionados à mensagem a ser analisada, por exemplo, na mensagem plástica foram incluídos elementos como, enquadramento, linhas de ação e emoção, transições de quadros etc. Já na mensagem linguísticas foram incluídos elementos como, textos, relação texto imagem, localização dos textos etc. Além disso, também foi elaborada uma mensagem geral, que é resultante da junção da mensagem plástica, da mensagem linguística e da mensagem icônica.

Em termos dos objetivos específicos n. 2 e 3, elaborado o protocolo de análise foram selecionados três mangás, e de cada mangá foi selecionada uma sequência de quadros. Para cada sequência de quadros foi aplicado o protocolo de análise e a sequência foi analisada quadro a quadro.

Em termos dos objetivos específicos n. 4 e 5, a partir da análise realizada se notou que figuras de linguagem da retórica eram utilizadas, identificando-se assim o uso da retórica visual. Note-se que em cada uma das amostras analisadas, observou-se o uso das figuras de linguagem. Além disso, foi possível observar

semelhanças nos usos destas figuras de linguagem, o que aponta para o fato de que a retórica visual foi utilizada nas amostras para criar impacto em momentos-chaves da narrativa, o que influencia na mensagem percebida pelo leitor.

Em termos do objetivo específico n. 6, foi obtido um diagnóstico preliminar do uso da retórica no mangá, o que torna esta pesquisa um ponto de partida para mais estudos relacionando retórica e HQs. Além disso, o protocolo de análise desenvolvido também pode e deve ser utilizado em mais pesquisas para passar por mais fases de validação / aperfeiçoamento.

No contexto das justificativas deste trabalho, em termos de relevância acadêmica, se conclui que ela foi atendida pelo fato de que tanto a retórica quanto as HQs são temas vastos e este trabalho contribui ao correlacionar um conceito com outro, o que torna esta pesquisa mais uma contribuição para o estudo de ambos os conceitos. Em termos da relevância cultural, esta pesquisa responde parte da pergunta sobre o que torna o mangá atrativo, apontando para o fato de que a retórica visual é apenas uma das ferramentas utilizadas para cativar leitores em diferentes culturas. Em termos da relevância econômica, este trabalho ressalta apenas uma das características do mangá, no entanto, o conceito da retórica visual estudado serve de referência para o desenvolvimento de quadrinhos no Brasil, o que pode aumentar a qualidade e consequentemente a competitividade destes quadrinhos no mercado. Em termos da relevância para o desenvolvimento acadêmico da pesquisadora, como entusiasta do tema e como pesquisadora, ela consegue observar com a riqueza da linguagem do mangá, ou seja, um produto que tinha apenas a conotação da diversão se reveste de um conjunto de parâmetros que observados pela lente da pesquisa trazem uma série de conhecimentos que podem ser aplicados ao longo de sua vida como designer gráfica.

Esta pesquisa se desenvolveu através da análise de três mangás, utilizando como amostra o primeiro capítulo de cada um, em cada uma das amostras foi selecionado o ponto de virada da narrativa. Para poder analisar as imagens dos quadros amplamente foi necessário elaborar um protocolo de análise de imagem, uma vez que não foi encontrado um que fosse voltado especificamente para HQs. Portanto esta pesquisa não só contribui para um maior conhecimento do mangá, como também oferece uma ferramenta de análise voltada para HQs. As relações obtidas nos resultados demonstram que a retórica visual está presente na construção do mangá e que contribui para como o leitor recebe a mensagem transmitida através dele.

Adicionalmente, é importante ressaltar que esta pesquisa favorece tanto a importância do mangá como peça gráfica e de entretenimento, quanto como objeto de estudo. Neste sentido, o estudo do mangá pode gerar resultados que contribuam para diversas áreas do design. A relação entre o mangá e a retórica visual é apenas uma das várias possibilidades de estudos sobre mangá no âmbito

do design, ou seja, esta pesquisa observa apenas um dos fatores que podem responder ao sucesso do mangá. Esta pesquisa aponta para o fato de que o mangá é rico o suficiente para merecer estudos através de outras lentes do design. Note-se que o uso da retórica visual nas HQs pode ser abordado de outras formas e utilizando outras amostras. Ainda neste contexto, espera-se que esta pesquisa estreite a relação entre as HQs e o design, uma vez que as HQs se utilizam de diversas ferramentas relacionadas ao design. Ao enxergar as HQs como uma mídia que não só serve para entreter, mas também para se analisar como material gráfico, que também é pensado e produzido por meio de um processo de design, a área do design gráfico se enriquece em termos de conceitos e técnicas.

Em termos de uma visão pessoal da pesquisadora, ela ressalta o carinho que ela tem por este trabalho, pois ele pode exibir a riqueza de um objeto que ela tem uma forte conexão emocional, ou seja, observar o mangá não só como leitora, mas também como pesquisadora, fazendo uma leitura observadora, apreciando e descobrindo detalhes que ela não havia notado em uma primeira leitura de cada mangá utilizado como amostra, é algo que vai guiar tanto a sua vida como designer quanto como fã do mangá.

O período de elaboração desta dissertação foi intenso em vários sentidos, a pesquisadora compartilhou a jornada de ser mestrande com a jornada de se tornar mãe, e isto favoreceu para que ela obtivesse crescimento em ambas as áreas.

Abrindo um trecho mais pessoal neste texto, concluo dizendo que certamente continuarei a observar e estudar as diversas peculiaridades do mangá tanto como leitora quanto como pesquisadora. Aqueles que desejam aprender mais sobre o tema garanto que será uma jornada enriquecedora, sendo você leitor habitual ou não de mangá, em minha opinião, garanto que ele tem muito a te oferecer.

Referências

BARTHES, R. **Elements of semiology**. Macmillan. 1977

BIBLIOTECA BRASILEIRA DE MANGÁS. **Como saber qual a demografia de uma obra?** Disponível em: <<https://blogbbm.com/2017/06/02/bbm-responde-como-saber-qual-a-demografia/>>. Acessado em 28. jul. 2019.

BIBLIOTECA BRASILEIRA DE MANGÁS. **Quais os maiores e menores mercados de mangás do ocidente?**.Disponível em: <<https://blogbbm.com/2017/03/20/curiosidades-quais-os-maiores-e-menores-mercados-de-mangas/>> Acessado em 28. jul. 2019.

BIBLIOTECA BRASILEIRA DE MANGÁS. **Número de volumes de mangás lançados no Brasil em 2019**. Disponível em: <<https://blogbbm.com/2020/01/04/numero-de-volumes/>> Acessado em 15. Jul. 2020.

BIBLIOTECA BRASILEIRA DE MANGÁS. **Lista de mangás atualmente em publicação no Brasil**. Disponível em: <<https://blogbbm.com/2019/11/19/lista-dos-mangas-atualmente-em-publicacao-no-brasil-novembro-2019/>> Acessado em 15. Jul. 2020.

BRIENZA, C. **Did manga conquer America? Implications for the cultural policy of “cool Japan”**. International Journal of Cultural Policy, v. 20, n. 4, p. 383–398. Routledge. 2014

BONSIEPE, G. **Visuell-verbale rhetorik (1965, 2007)**. Design als Rhetorik: 27-43. 2008.

BONSIEPE, G. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher: 74-229. 2011.

CAMPBELL, J. **A jornada do herói**. São Paulo: Editora Agora. 2004.

CHINEN, N. **Linguagem mangá - conceitos básicos**. São Paulo: Criativo Editora, 2013.

COHN, N. **Japanese visual language: The structure of manga. Manga: An Anthropology of Global and Cultural Perspective**, p. 187–203. 2009.

COHN, N.; TAYLOR-WEINER, A.; GROSSMAN, S. **Framing attention in Japanese and American comics: Cross-cultural differences in attentional structure**. Frontiers in Psychology, v. 3, n. SEP, p. 1–12, 2012.

COSTA, Sérgio Francisco. **Método científico: os caminhos da investigação**.

São Paulo: Harbra, 2001.

COMPARATO, D. **Da criação ao roteiro**. São Paulo: Editora Summus. 2009.

DEMARCHI, H. **Mangakás: mulheres envolvidas na indústria de mangás**. Disponível em: <<https://www.chimichangas.com.br/manga/mangakas-mulheres-envolvidas-na-industria-de-mangas-2>>. Acessado em 15. jul. 2020.

DURAND, Jacques. **Retórica e imagem publicitária**. In: A Análise das Imagens. LIMA, Luís Costa e SIQUEIRA de, Priscila Vianna. Editora Vozes Ltda, 1973.

EISNER, Will. **Quadrinhos e a arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes. 1950.

ESCOBAR, B. T. ; BATTAIOLA, A.L. **O estudo da retórica e figuras de linguagem aplicados ao cinema e à roteirização**. In: 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design - P&D Design 2012, 2012, São Luís (MA).

ESCOBAR, BOLIVAR; SPINILLO, C. **Retórica visual na infografia sobre saúde**. InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação, v. 13, n. 2, p. 162–180, 2016.

EKMAN, Paul. **Emotion in the human face**, 1972.

FRASCA, G. **Play the message: Play, game and videogame rhetoric**. Dissertação de PhD não publicada. IT University of Copenhagen, Denmark. 2007.

FEIJÓ, L. C. C. **A sociedade japonesa do primeiro decênio da restauração meiji(1868) na ótica do mangá Rurouni Kenshin de Watsuki Nobuhiro**. História em revista. Pelotas, n. 17/18, p 223-233, 2012

FIELD. S. **Manual do Roteiro**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva. 2001.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Editora Atlas, 2002.

JUNIOR, L. N. DE A. **Conjecturas para uma Retórica do Design Gráfico**. Tese (Doutorado em Design). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. 2009.

JOLY, M. **Introdução a análise de imagem**. 11 ed. São Paulo: Editora Papirus. 2007.

KLANN, D. **Os mangás mais vendidos da história**. Disponível em: < <https://coletivonerd.com.br/os-mangas-mais-vendidos-da-historia/>>. Acessado em 20. set. 2020.

KINKO, I. **A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society**. Journal of Popular Culture, v. 38, n. 3, p. 20, 2005.

LEITE, H.; WAECHTER, H. **Faces de Bergman: retórica visual aplicada à criação de cartazes cinematográficos conceituais**. In: In: 7th Information Design International Conference, 2015.

LUYTEN, S. M. B. **Mangá - O poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2011.

LUYTEN, S. M. B. **Mangá e animê: ícones da Cultura Japonesa**. p. 1–11, 2014.

MCCLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. 1º ed. São Paulo: Makron Books, 1995.

MCCLOUD, S. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2008.

MUNDO NIPO. **Quais os mangás mais longos já publicados?** Disponível em < <https://mundo-nipo.com.br/quais-os-mangas-mais-longos-ja-publicados/>>. Acessado em 22. Jul. 2020.

OLIVEIRA, D. B. DE. **O poder de atração dos quadrinhos**. In: Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. Anais, 2011.

POSTEMA, B. **Estrutura narrativa dos nos quadrinhos**. São Paulo: Editora Peirópolis, 2018.

RAMOS, P. E. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Editora Contexto. 2009.

REBOUL, O. **Introdução à retórica**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

SANTOS, F. E. P. DOS. **Metafóra visual nos quadrinhos**. Travessias interativas Vol. 14, 2017.

SANTOS, A. DOS. PAZMINO, A.V. **A retórica visual como técnica emocional no design gráfico: um manual de consulta**. 1º Congresso Nacional de Design. Anais, 2011.

SAUR-AMARAL, I. **Revisão sistemática da literatura**. BUROK. Lisboa, 2010.

SOUZA, N. F. DE; BATTAIOLA, A. L.; SOUZA, T. V. DE. **Emoção no mangá a**

partir da expressão facial. In: 8th Information Design International Conference. Anais, 2017. Natal.

SOUZA, N.F. DE; BATTAIOLA, A.L. **Expressão facial no mangá: um vocabulário próprio.** In: Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. Anais, 2019.

UETA, T. M.; GUSHIKEN, Y. **Mangá em Cuiabá: Circulação e consumo de cultura pop japonesa no Centro Geodésico da América do Sul.** In: Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. Anais, 2001.

UNSER-SCHUTZ, G. **Exploring the Role of Language in Manga : Text Types , Their Usages , and Their Distributions.** Int J Comic Art 12 no 2/3, n. 2000, p. 25–44, 2010.

UNSER-SCHUTZ, G. **Language as the visual: Exploring the intersection of linguistic and visual language in manga.** Image & Narrative, v. 12, n. 1, p. 167–188, 2011.

VASCONCELLOS, P. V. **Mangá-do: Os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas.** Tese (Dourado em Design). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. 2006.

VOGLER, C. **A jornada do escritor.** Edição 2. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira. 2006